GAME SOFTWARE

电子游戏软件

2008年1月中
定价9.80元

劲作冲击 眞·風神制作
索尼克竞争者2
马里奥聚会DS/魂斗罗4

新作特报
怪物猎人2ndG
恶魔猎人4/毒粉/失落的星球 极限状态



DVD
70分钟满载
「安布雷拉编年史」剧情欣赏
「刺客信条」超酷体验

彻底攻略
真·三国无双5/刺客信条
生化危机 安布雷拉编年史
寂静岭起源（追加"篇外故事"小说）

新栏目追加！
「豪游根！」带来更多游戏乐趣！
「疾风流言帖」业界传闻面面俱析



附送WiiMe别册
开启通往Wii世界的神秘门
「马里奥银河」取星攻略
「宝岛Z」谜题全解

ISSN 1006-5032

02>
9 771006 503000

GAME SOFTWARE
电子游戏软件

2008年01月中
旬刊
创刊时间1994年
定价9.8元

CONTENTS

精彩抢先看

新闻版块再拓新内容，未确定消息大爆发！
12 ●游戏传闻流言全面整理，业界真相面面俱析
疾风流言帖

中国人气最高的游戏新作终于有消息啦！
16 ●PSP超大作3月13日发售日确定！情报满载到来！
怪物猎人2nd G

能够改变历史的游戏，注定伟大
38 ●历史上哪些游戏成为了改写历史的转折点?本期特稿给你全部答案！
左右主机成败的八大游戏系列

趣味性第一，带你浏览最新游戏花边消息
76 ●全新栏目开张！全体编辑参与的游戏趣味消息大集结！
豪游根！

攻略/板烧

UBI年度动作大作彻底攻略 68 **刺客信条**
全部隐藏要素一期公开 74 **真·三国无双5**
伞公司生死存亡大揭秘 84 **生化危机 安布雷拉编年史**
恐怖新作 90 寂静岭 起源
彻底研究 100 超级机器人大战SC2
完全体验 32 魂斗罗4



新作冲击 电击附录
《生化编年史》剧情欣赏
●《刺客信条》超酷体验/《使命召唤4》MV欣赏

固定栏目&特色专栏

游戏新闻眼……004
中国电玩榜……014
无双报道……016
游戏铁板阵……028
电玩铁板烧……032
闯关族的家……048
大墙画廊……054
绘卷……055
猎人生活杂记簿……062
恐怖奇谭……063
龙哥热线……064
科普园地……066
电玩小说……104
个人专栏……107
电玩小说……106
战国英杰传……108
新作发售表……110
电击光盘盒……112

本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜 ■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛/刘浩 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「刺客信条」



VOL.220 游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！

游戏新闻眼

Focus on Game News

双周注目图片



日本偶像浜田翔子以COS形象为Wii新作《末路英雄》进行宣传。

S·E发表中间决算业绩《DQ9》发售日仍未确定



本刊讯 SQUARE·ENIX于11月19日召开新闻发布会，公布了该公司2008年3月期的中间决算业绩。发布会上公布的数据显示，SQUARE·ENIX在业绩统计期间的家用游戏事业销售额呈现上升趋势，而网络游戏事业销售额呈现下降趋势。SQUARE·ENIX社长和田洋一在发表会上回答了记者关于当前游戏开发进程及今后立项的许多问题，在《勇者斗恶龙Ⅸ星空守望者》发售信息的问题上，和田表示，这款游戏的具体发售日目前仍未确定。

事业发展的新方向

此次发表的2008年3月期中间决算业绩数据中，SQUARE·ENIX在期间内的总销售额为722亿7100万日元。与上年同期相比下降了4.9%；营业利润为92亿5200万日元，与上年同期相比提高了6.4%；经常利润为93亿零300万日元，与上年同期相比下降了1.0%；中间纯利润为43亿9700万日元，与上年同期相比提高了32.5%。从各事业环节来看，家用游戏事业销售额为204亿4800万日元，网络游戏事业销售额为54亿1300万日元，移动通信相关事业销售额为35亿8900万日元，街机等事业的合计销售额为345亿2000万日元。与上年同期相比，家用游戏的销售额增加了12亿6200日元，网络游戏的销售额下降了22亿6500万日元。

本次发布会的资料上同时公布了业绩统计期间中SQUARE·ENIX旗下游戏软件的销量。在日本国内，PSP上的《核心危机·最终幻想Ⅶ》销量为71万套，NDS上的《最终幻想Ⅻ亡灵之翼》销量为53万套，Wii上的《勇者斗恶龙剑神·假面女王与镜之塔》销量为49万套，NDS上的《富有街DS》销量为41万套，期间内全公司软件的总销量为394万套。

在发表会上，SQUARE·ENIX董事长兼社长和田洋一登上演讲台，对决算内容进行了说明。和田强调，SQUARE·ENIX的事业目前正按照中期计划顺利进行，没有出现什么大的变动。在和田社长的说明演讲中占据最长篇幅的是街机卡片游戏《勇者斗恶龙怪兽篇·对战之路（Dragon Quest Monster Battle Road，下文简称DQB）》。这款游戏于今年6月21日开始在日本街机厅中进行试运行，7月开始正式运营，经营情况良好。和田称，SQUARE·ENIX的街机经营事业“正在平稳转变成黑字体制”。关于《DQB》，和田表示：“这款游戏走上正式轨道的时期在盛夏之后，迅速对业绩提升产生了影响。”

并未停滞的开发脚步

在发表会的后半部分，和田社长就记者们提出的各种问题进行了回答。

在众多提问当中，《DQ9》的发售日是一个关注度非常高的话题。这款万众瞩目的大作最初公布的发售时期是“2007年年内”，但在8月27日公布的消息中，发售时期改成了“2008年”。针对这个提问，和田回答：“确实还没有最后决定。按照一般的看法，年内发售似乎已经不可能了，但具体消息我们还要拖下去。（笑）就算我现在透露了，之后还是有再度更新的可能性。不过，对于年底出不出，我们确实还没有做出决定。”这段话显示，《DQ9》年内发售依然有一点可能性存在。

对于以前发布过的NDS版《勇者斗恶龙Ⅴ天空的新娘》和《勇者斗恶龙Ⅵ幻之大地》，和田表示“将在决定发售日之后公布具体消息”，而没有进行任何详细的说明。

在决算资料中，“项目废弃损失”一项的数额为8亿7600万日元，有记者就此提出了问题，和田表示“其中既有整部作品被取消的情况，也有部分开发内容被取消的情况”。针对“一些关于白色引擎开发停滞的报道是否属实”的提问，和田非常明确地做出了否定：“白色引擎的开发并没有停滞。引擎处于开发之中，使用者也同时存在。白色引擎是作为共有游戏引擎开发的，使用者还没有熟悉，在这种意义上，公司内部确实感到一定的不安。但是，这并不意味着共有引擎开发的停顿。使用完全自制的引擎，也有着改善公司体质，孕育全新环境的意味。因此，我们必然会感受到分娩时的阵痛。”

在提问当中，记者们提到CAPCOM的《怪物猎人》和Activision的《吉他英雄》等游戏，并提出了“SQUARE·ENIX最近似乎没有什么新锐品牌”的质疑。就此问题，和田解释道：“从结果来看确实没有，但我们做了各种尝试。”作为“尝试”的例子，和田举出Wii上的《勇者斗恶龙剑神·假面女王与镜之塔》，以及早期参加“Wii Ware”的行动等。对于近期是否有能与《最终幻想》系列相提并论的崭新大作问世一事，和田提到了正在开发中的《THE LAST REMNANT》，但同时也表示“什么作品能脱颖而出现在还不一定，但我们正在努力”。

针对SQUARE·ENIX在大作探索之路上的艰难，有记者提出了“这会不会对《最终幻想》系列造成负面影响”的问题。其依据是，今年所推出的《最终幻想》相关作品销量并没有以前的作品那样出众。关于这一点，和田表示：“《最终幻想》的品牌性并没有下降。近期推出的作品中有很多是复刻，我们对于这样的成绩有心理准备。我们会不断投入新的正统续作，来确保这个系列的新鲜度。另外，对于过去的游戏，我们也不会不加思考地随便增加新要素，力争让原有玩家也能舒适地游玩。《最终幻想》常常被当作一个整体来看待，但实际上，每一款作品的故事都不一样。我们希望玩家能在其间的差别中感受到乐趣。”

逐渐转变的商品价值

本次发表会公布的资料中用柱状图显示了SQUARE·ENIX统计期间内软件登陆各主机的比率。柱状图显示，与前年同期相比，NDS和PSP上的软件呈现上升态势。和田承认了这一事实，并表示：“在当前世代的台式主机（PS3、Xbox360、Wii）上，我们还没有正统派的软件推出。当然，不推出这样的软件是不行的，这是我们当前的课题。不过，从资源层面来讲，开发台式机游戏需要花费很多人力，在这些游戏推出之前，我们必须利用掌机软件提高收益。这样一来，掌机的软件链必然会延长。”在“对各家台式主机当前的印象”的问题上，和田表示“印象并没有改变”。

SQUARE·ENIX出版部门近期推出了很多游戏攻略本。当前网络信息发达，对攻略本的市场是个考验，有记者就这方面的话题进行了提问。对此，和田表示“攻略本的销量并没有明显降低”，并解释道：“各种攻略本的销量会根据游戏不同而变化，但整体上看，现在攻略本的作用已经与过去不同了。过去的攻略本主要用来帮助玩家尽快通关，但现在的攻略本中‘收藏品’的意义已经加重了，详细资料和原画设定等要素成了书的中核。价值的源泉在改变。”

事件 日本专讯 新版PS3主机正式上市

本刊讯 11月11日，40GB硬盘版PS3主机在日本正式上市。这一天恰好是PS3主机发售一周年的纪念日，除新版主机，新型震动手柄“DUAL SHOCK3”之外，还有《真·三国无双5》《拉切特与克拉克·未来》等重头游戏软件一同推出。



↑画面色彩鲜艳且充满动感的《拉切特与克拉克·未来》吸引了很多人。

发售日当天，日本东京的天气非常寒冷。各主要游戏店前虽然没有排起一年前PS3首发时的长龙，但依然有不少购买者在开店时就来到游戏店前等候。秋叶原的淀桥CAMERA等大店门口还是出现了整理队伍的情况。在特地选在这一天前来购机的顾客当中，相当一部分都将主机连同《真·三国无双5》一同买回家，游戏大作对玩家购买行为造成的影响非常明显。在购买者当中，也有很多人是冲着“DUAL SHOCK3”来的。随着今后软件商们的对应，这款手柄的功能发挥值得期待。

淀桥CAMERA门前举行了PS3新作的体验活动，现场设置的4台PS3上分别运行着《真·三国无双5》《拉切特与克拉克·未来》《GT赛车5序章》和《大众高尔夫5》。很多行人都被PS3游戏的美丽画面所吸引，上前试玩的人也不在少数，其中还包括不少海外游客。

事件 韩国专讯 韩国最大游戏展会召开

本刊讯 11月8日到11月11日，韩国规模最大的游戏展会“G★2007（GSTAR：Game Show & Trade、All-Round 2007）”在首尔郊外的韩国国际展览中心（KINTEX）召开。展会中的三天全部面向一般观众开放，虽然不是休息日，但依然吸引了很多人前来参观。

“G★（GSTAR）”的主办方是韩国文化观光部和情报通信部，由专门组成的“G★组织委员会”负责运营，是政府举办的大型展会，每年举办一届，今年已经是第三届了。这个展会以网络游戏作为主要展示内容，主会场旁边有一座面积约为主会场一半的大型商务中心，供到场的海外商家和媒体进行业务洽谈及新闻发布等活动。浓厚的商业气息是“G★”最主要的特征。

比起去年的展会，今年的“G★2007”整体规模略有缩小，但参加商务洽谈的商家数量却呈上升趋势。特别是来自韩国以外国家和地区的商家，参展数量明显上升，其中还包括CAPCOM等日本著名游戏厂商。

韩国本土的厂商方面，NEXON、NHN、NC Soft等著名厂商全都参加了展示。NEXON依旧搭起了非常气派的展示台，并展出了11款自社发行的新作。比起网络游戏的红火局面，家用机领域在“G★2007”上相对冷清，仅有微软韩国公司进行了相关内容的展示。由于韩版Wii发售延期，任天堂韩国公司并没有参加本次展会。



←韩国名厂的展台布置非常华丽。

事件 日本专讯 SEGA举行商业展会《三国志大战3》亮相

本刊讯 11月9日，SEGA召开了内部商品展示会“SEGA专场展示会2007秋”，面向日本街机业者展示自己即将推出的各种街机新作，以吸引商业合作机会。展示会现场设置了各种新游戏的机台，作品包括《三国志大战3》《MJ4》《UNO the Medal》《德比赛马俱乐部2008》等。

《三国志大战》是由SEGA以《三国志》为主题推出的街机集换式卡片对战游戏，迄今为止已经推出了两代，受到卡片游戏爱好者的广泛欢迎。此次参加展示的《三国志大战3》是系列的第三代，预定于今年冬天开始运营。作为环境更迭的系列，《三国志大战3》最大的特点是加入了“军师卡”这一全新卡种。与竖着摆放的“武将卡”不同，“军师卡”是横着摆放的，专门用来使用计略。加入新卡片种类后，《三国志大战》将具有更强的战略性。



特报 日本专讯 PSP版《凉宫春日》限定套装赠品公布

本刊讯 NBGI近日公布了PSP游戏《凉宫春日的约束》豪华限定版套装“超PREMIUM BOX”中7件赠品的情报。这款豪华套装预定于12月20日与通常版游戏一同上市，价格为9450日元。通常版的价格为5040日元。



赠品包括：模仿北高制服领口部分式样的PSP主机套；带有朝比奈实玖留图样的屏幕清洁擦型手机链；带有SOS团标志的UMD盘盒；合计28页的全彩设定原画集；外壳部分带有本作“H”标志的线型耳机；两张分别印有原作设定师伊东NOISY的原画以及本作中人物Q版形象的条形海报；“长门有希语音闹钟”专用主机架。“长门有希语音闹钟”是本作游戏中的附加功能，开启之后，长门有希的形象会出现在PSP液晶屏上，用语音向玩家报时。

11月8日

●韩国规模最大的游戏展“G★2007”于11月8日至11日在首尔郊外的韩国国际展览中心召开。本次展会的主要内容依旧是网络游戏，除韩国本地商家外，世界各国的游戏商也参加了这次展会。（请见本刊详细报道）

●KONAMI在日本东京秋叶原的秋叶原娱乐会馆中举行了PSP游戏《恶魔城X编年史》的发售纪念活动，本作的制作人IGA和担任《恶魔城》系列设定工作的著名插画师小岛文美来到活动现场，和前来参加的来宾们进行了交流。据IGA透露，制作组目前正考虑在台式主机上开发《恶魔城》系列的新作，但具体信息仍未确定。

11月9日

●NBGI公布了Xbox360偶像演唱会制作游戏《偶像大师Live For You！》的发售信息。这款人气作品《偶像大师》的续作将于2008年2月28日发售，售价7140日元。发售日当天，厂商还将推出附有原创动画DVD的限定版，限定版的售价为9800日元。



●SEGA召开了专门面向街机业者的商品展示会“SEGA专场展示会2007秋”，展出了包括《三国志大战3》在内的众多街机新作。除公布宣传影像外，会场内还陈列了各游戏的实机演示台，供到场的业者们进行实际试玩。（请见本刊详细报道）

11月11日

●40GB版新型PS3主机与PS3新型震动手柄“Dual Shock3”在日本正式发售。同一天是《真·三国无双5》等大作的发售日，不少玩家都选择在这一天同时购入主机与新款游戏软件，店头的试玩台还吸引了很多路过的行人。（请见本刊详细报道）

11月12日

●NBGI公布了预定于12月20日发售的PSP版“非日常体验”文字冒险游戏《凉宫春日的约束》超豪华版套装的赠品信息。这款根据人气小说及动画改编的游戏将在套装中赠送7款各具特色的纪念品，以满足爱好者们的收藏需求。（请见本刊详细报道）



「信赖」



首先必须进行声明：本人并非受雇于某证券机构的枪手，否则本文的发表媒体绝对不会是TV游戏专业媒体《电子游戏软件》，而是某某财经相关的报章杂志……

由于最近汇率不断下跌，上个月笔者的美元存折一到期就立即全数兑成人民币取出。不过如何处置这笔钱却成了个大难题，存银行只会是越存越少，投入股市又风险多多，买车对于本人这样的深度近视形同寿星公上吊，而这点钱在魔都大上海恐怕连个卫生间也买不了。再则说回来，这笔钱原本是多年前过世的台湾老外公遗赠给在下娶妻生子用的（巨汗），胡乱挥霍花销了未免也有违孝道。

幸亏现在国内银行业的服务水平普遍有所提高，某银行主动向笔者提供了一些个人理财建议，其中就有购买XX全球精选股票型QDII基金。本人一向不谙理财，过去从来没有购买过任何基金，更加不知道QDII是什么意思。感谢全面信息化的网络时代，通过查阅资料了解到QDII是（Qualified Domestic Institutional Investors）的缩写，即通过基金对海外的证券市场进行投资理财。毕竟是升斗小民的血汗钱，为了保险起见，笔者特意委托在金融系统工作的朋友进行了深入了解，竟然意外获得一些非常令人感兴趣的内幕讯息。

据说，XX全球精选股票型QDII基金的主操盘手某先生是一个在外资金融机构摸爬滚打多年的中国香港籍人士，在其过去工作履历中记载着这样一个经典实例——该先生曾经在操盘海外某基金时于2003年重仓购入日本任天堂股票，几年后因此获巨利数倍。掌握了这样的讯息后，笔者毫不犹豫地买入了这个QDII基金，原因当然不是因为任天堂，而是对于操盘手个人预见力的完全信任。

我们不妨回首一下2003年时的任天堂。2003财务年度上半期出现了该社自股票挂牌上市以来唯一一次巨额亏损，大力主推的次世代家用主机NGC也面临全线溃败的绝境。在这一年里，乘胜追击的索尼又发表了“21世纪的WALKMAN”PSP，对任天堂最后的阵地携带游戏市场发动了全面攻势。美国著名的《国际先驱论坛报》曾经刊登评论员文章，预言任天堂这个步履蹒跚的老者将在未来十年内彻底走向消亡，当时业内业外几乎没有什么人看好京都老铺的未来发展趋势，一般人都认为该社很难在索尼和微软两大巨头的前后夹击中取胜。即便是类似笔者这样的任天堂忠实拥趸，在2003年时对其未来命运也多持悲观态度，更惶论预见到今日辉煌兴旺的局面了。最近由于TV游戏产业“旧貌换新颜”，一些国内外游戏BBS上好事的朋友纷纷翻出2003-2004年前后的经典战帖引为茶余笑料，看到当年诸如“PSP秒杀NDS论”和“任天堂总崩溃论”这样光怪陆离的个人论调，莞尔欢然之余，不禁由衷感慨世事之变幻无常。当然，如果我们能够系统比对一下相关人物不同时期截然不同的发言内容，更可进一步窥察到人心之善变莫测。例如某业界大佬在NDS发售之初就断言这台主机绝对不可能战胜“充满了时尚气息”的PSP，同时大肆讥讽嘲笑任天堂的老朽无能。而就在当前任天堂风头正健之时，该大佬又腆着脸皮宣称自己从小就深受任天堂文化之熏陶，并时刻以效仿为志。当然；恃强凌弱一向是人之天性，并非仅关乎个人RP问题，君不见昔日被交口赞誉为“王者再临”的PS3主机，现在也沦为了被千人踩万人踏的倒霉蛋。而曾经“时尚先锋”的索尼更被讥评为不合时宜的保守派……

能够在2003年看好任天堂并进行大规模价值投资的人士，绝对是一个不同凡俗的高明之辈。从海外基金管理的运作模式可以看出，操盘手的投资目标必须经过详细的评估审核方可付诸行动，笔者有充分理由相信他购买任天堂股票的投资行为完全是有技术依据的。投资过股票的人一定很清楚“基本面”这个专业术语的含义，对于企业来说，“基本面”并非是恒定不变的。2003年时，任天堂虽然处于企业经营的最困难时期，但其长期盈利能力并没有削弱，更何况还有NDS和传闻已久的“革命”等新产品蓄势待发，其成长性依然值得期待。另外从技术角度进行分析，当时任天堂的股价已经跌落到每股一万日元左右的谷底，不足20倍的市盈率对于消费类IT产品企业来说绝对偏低。从安全性角度来看，当时拥有超过60亿美元以上现金资产且没有任何负债的任天堂也值得信赖，资料显示，日本政府在2003年中大量购买了任社股票用于养老保险的增值投资，到2006年底卖出后从中获利匪浅。另一个值得关注的细节，任天堂在2003年中也大量回购自社股票达11%以上，此举除了防范恶意收购的防御性行动以外，对于公司未来经营持续看好也是重要因素。以上诸多明显的投资行为，作为一个高明的基金操盘手不可能不以此作为投资参考依据，消息面对于股票买卖往往就是至关重要的。所谓的“内行看门道、外行看热闹”，或许正是如此。一个热爱任天堂游戏的玩家把自己微薄的血汗钱交给一个曾经信赖任天堂经营业绩的操盘手去投资管理，无论从什么角度去考量，或许都是合乎情理的事情。

最近从报纸上获悉，XX全球精选股票型QDII基金上市不到一个月时间，其资本估值已经增长了3%以上，心甚乐之……　□文/特约撰稿人 Darkbaby

特报 日本专讯 NDS日本销量超过两千万 即将突破单机销量纪录



本刊讯 专门从事电子娱乐产业信息收集与提供的日本信息公司Media Create近日宣布，NDS在日本国内的实销量已经突破2000万台。

Media Create此次公布的统计数据显示，到目前为止，NDS及NDS Lite已经占据了日本游戏硬件市场的50.26%，软件合计销量为8395万套，占据日本游戏软件市场的约40%。在NDS上发售的所有游戏软件当中，《锻炼大脑的DS训练》销量为835万套，占NDS总软件销量的9.94%，是日版NDS软件中销量最高的一款。

任天堂的掌机NDS自从2005年12月2日发售以来，销量一直在顺利增长，到2006年2月时已经突破600万台。之后，NDS的新版机型NDS Lite发售，《锻炼大脑的DS训练》等“Touch! Generations”系列作品又得到了原游戏玩家以外用户群的广泛支持，获得了爆发性的人气，逐渐成为当前游戏市场上最受欢迎的游戏机种。

根据任天堂先前公布的数据，到2008年3月，NDS在日本国内的预期销量将达到2300万台，成为日本游戏史上单一机种销量最高的主机。另据其它渠道的信息，11月中旬前后，NDS的全球销量已经突破5500万台。

特报 日本专讯

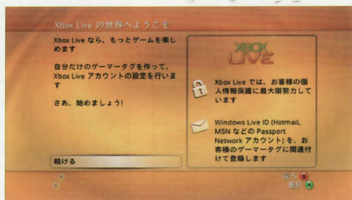
Xbox LIVE会员超800万

本刊讯 微软公司于11月14日发布消息，从2002年11月开始运营，至今已经迎来5周年的网络服务“Xbox LIVE”全球注册会员数已经正式突破800万。微软公司同时宣称，将从12月5日起对Xbox360和Xbox LIVE进行系统更新。

为了庆祝Xbox LIVE会员数创纪录，微软公司对“Xbox LIVE街机”服务中的游戏《Carcassonne》实行了免费下载活动。所有Xbox LIVE会员在11月15日17时零1分至11月17日16时59分的48小时中可以无偿下载这款原本需要支付800点微软点数才能玩到的游戏。另外，微软还专门对2003年1月Xbox LIVE服务登陆日本时加入的首批会员分别赠送了500点微软点数。

在12月5日Xbox LIVE的更新中，“Xbox LIVE市场”下载服务中追加了新项目“Xbox古典”。这个项目将出售HD画质的初代Xbox软件，销售价格一律为1200点微软点数。12月5日放出的软件包括《光环》《深红天空》《魔牙灵》《Fable》和《噗哟噗哟狂热》。另外，由于这几款软件中的大部分容量都超过了2GB，下载时需要装设Xbox360的硬盘。

主机部分的系统更新包括菜单中的“保护者设定”和可以设定主机使用可能时间的“家庭时钟”。在“家庭时钟”功能中，用户可以以“日”或“小时”为单位设定允许使用Xbox360主机的时间，玩游戏时，画面中会显示出残余时间。超过设定时间之后，除非输入密码更改设定，否则就不能再继续进行游戏。



特报 日本专讯

机战OG外传赠品公开

本刊讯 BANPRESTO近日公开了准备于今年12月27日发售的PS2游戏《超级机器人大战OG外传》的首批限定版特典和初期购买赠品的情报。

《超级机器人大战OG外传》是以系列原创角色与机体为主题的《机战OG》系列的最新作，游戏中除了《超级机器人大战OG ORIGINAL GENERATIONS》的续篇“EPISODE2.5 UNIFIED WISDOM”之外，还包括原创卡片游戏“卡片战士”，以及可以自由欣赏游戏中战斗动画的“自由战斗模式”。这款游戏的通常版售价为6090日元，限定版售价为9240日元。



本作的限定版特典为A5开全彩24页的设定资料集《Super Robot Wars OG Official Perfect File GAIDEN》。除本作的人物与机体设定外，这本资料集还收录了一些前作的未公开资料及原画。

本作初期购买赠品的发送方式是使用商品内附送的密码登录官方网站参加抽奖，抽奖有效期从12月27日的发售日开始，至2008年1月6日止。官网上的抽奖区共有“热血”“必中”“闪避”三个，“热血”区的赠品是在《机战》动画中登场的可动机体首办系列，共赠送两套，每套9个；“必中”区的赠品是同首办系列中的SRX队，共赠送4套；“闪避”区的赠品是全套《超级机器人大战Divine Wars》的动画DVD，共赠送3套。

事件 美国专讯

FF XI聚会北美召开 举行新版试玩活动

本刊讯 以SQUARE・ENIX在PS2、Xbox360和PC平台上推出的网络游戏《最终幻想XI》为主题的爱好者聚会“《最终幻想XI》爱好者嘉年华2007”于11月16日至11月17日在美国加利福尼亚州阿纳海姆举行。

在第一天的开幕式上，超过两千名《最终幻想XI》的爱好者聚集在活动举办场地的展示大厅中，以大声欢呼庆祝活动的开始。《最终幻想XI》的开发人员来到现场，对本作最新的资料篇《最终幻想XI神之翼》相关内容进行了介绍，披露了新职业“舞蹈家”与“学者”。



活动的第二天举行了新版本试玩活动，本作的玩家们在展厅中设置的数十台电脑上对新职业“舞蹈家”和“学者”进行了亲身体验。

特报 日本专讯

PS3下载游戏增加 原有作品对应震动

本刊讯 SCE于11月14日在PS3网络服务“PLAYSTATION Store”的“游戏档案馆”中放出了6款新的付费下载游戏，费用为每款游戏600日元。

本次放出的新游戏包括《三洋弹子乐园3小狗大行进》《三洋弹子乐园4寿司屋阿源》《Velldeselba战记・翼之勋章》《街机热门・三级火箭》《蓝色破坏者・爆发 向你微笑》以及《妖精战士 II》。其中，前五款游戏可以在PS3及PSP两方主机上运行，而《妖精战士 II》只能在PSP主机上运行。

除新的付费下载游戏外，SCE此次还对49款原有的下载游戏进行了“Dual Shock3”的机能对应。

→通过PS3的付费下载服务，玩家们将可以体验到更多经典游戏。



11月13日

●EA公司发表新作《上帝也疯狂DS（Populous DS）》，这款当年PC上的著名即时战略游戏将以全新形式登陆NDS。在游戏中，玩家将扮演一位神明，边使自己的子民得到繁荣，边与敌对神的崇拜者进行战斗。这款游戏预计于2008年2月21日发售，价格为4980日元。

●NBGI公布了将于12月27日在Wii上发售的体感音乐游戏《交响情人梦Dream☆Orchestra》的最新情报。这款游戏根据音乐题材漫画《交响情人梦》改编，玩家可以利用Wii手柄在游戏中模仿多种乐器的演奏方法。体验到亲自参加交响乐演奏的乐趣。



11月14日

●SCE在PS3网络服务“PLAYSTATION Store”的“游戏档案馆”中放出了6款新的PS3及PSP付费下载游戏，其中包括《妖精战士 II（Arc The Lad II）》等。这些游戏的费用为每款600日元。（请见本刊详细报道）

●微软公司宣布，目前全球的“Xbox LIVE”会员人数已经超过800万人。同时，微软还对Xbox360及“Xbox LIVE”的系统进行了更新，并发布了最新官方周边“Xbox360 Messenger Kit”将于2008年1月10日发售的消息。（请见本刊详细报道）

11月15日

●SCE在“PLAYSTATION Store”上发布4款游戏的免费试玩版，包括PS3游戏《GT赛车5序章》《神秘海域・黄金国的秘宝》《Go! Sport Ski》以及PSP游戏《勇者别嚣张》。



11月16日

●BANPRESTO公布了将于12月27日发售的PS2游戏《机战OG外传》首批限定版特典和初期购买赠品的信息。（请见本刊详细报道）

●CAPCOM公布了PSP游戏《怪物猎人P2G》的发售信息，这款作品将于2008年3月13日发售，价格为4800日元。

业界的声音

——关于发展的讨论

明确概念是开发效率的保证



"从现在的游戏开发流程中可以看出，仔细制作一款游戏的话，无论如何也要花一年以上的时间……在这种开发中，由于是新型游戏，每个人心中的完成构想图都不一样。有时过了一天后，甚至就可能变成别的游戏了。因此，我们必须先明确提示'这是一款这样的游戏'，让大家的理解全部达成一致。"

——KONAMI游戏制作人向屿慎吾近日在美国举办的"E for All Expo"展会上接受记者采访时说。向屿所属的开发团队在Wii上相继推出了《Elbits》和《水精杜伊的大冒险》两款原创新作，其间相隔不到一年，开发速度相当惊人。当记者问及"游戏开发的秘诀"时，向屿认为通过明确的概念提示提高开发效率是非常重要的技巧。目前，这个开发小组又已经开始策划并开发下一款新作。

系列移植在技术上是个难题



"我非常想做啊。可是，虽然想做，但能不能实现呢？《寂静岭》中有很多非常精细的地方，我觉得就算是单纯将数据解析进行变换，在技术上也是个很大的难题。PSP在日本的销量成长到现在的水平，我觉得很多喜欢游戏的年轻人都已经加入了用户群之中。我想让这些玩家玩到新的《寂静岭》，这样的想法比较强烈。实际上，很多人原先并不知道《寂静岭》。对于这些用户来说，我更想让他们接触一下PSP版。"

KONAMI游戏制作人山冈晃日前就PSP上的新作《寂静岭·零》（美版名称《寂静岭·起源》）接受了记者的采访，当记者问到"会不会以此为契机将系列作品向PSP上移植"时，山冈说出了上面的话。第三方软件商在企划制作项目时需要考虑相当多的问题，除了成本控制，技术支持，主机市场普及率等基本要素外，还要对用户心理进行分析。虽然人们常常认为作品跨平台移植是比较省事的赚钱方法，但实际上，这样做之前也要对移植的技术风险和作品本身剩余的市场价值进行仔细估量。从这段略微有些无奈的发言中，我们可以多少看出一些当今游戏企划的艰难。



注重界面应成为业界共识



"大众化的计算机文化，就是让人不会意识到这是计算机的，不会感觉到压力的界面……如果继续当前的环境，技术识别能力低的群体将无法收集教育及医疗等生存所需的必要情报，产生所谓的'信息格差'。为了改变这种状况，我觉得应该使用源自游戏的界面技术。"

——曾经参加过游戏制作的日本立命馆大学教授斋藤晃宏日前在该大学举办的"游戏界面与尖端网络技术研讨会"进行演讲时作出了这样的阐述。斋藤教授以任天堂FC时代与当前市场局面的成因为论题，将游戏界面成功的理论归纳为"能够凭借直觉与本能进行操作"和"分阶段理解复杂内容，不知不觉地沉浸其中"这两点，并将其泛化开去，认为当前的计算机与网络都应该遵循游戏界面的成功原则，这样才能使现代的信息文化得到发展。



←关于概念的演示。

从长期来看，PS3较受欢迎



"Wii拥有价格优势，在短期内有人气。但从长期眼光看，我觉得PS3会比较受欢迎。这不是SCEK的意见，而是包括我在内的用户的总评。其理由是，电视一般放置在客厅中，选台的权利一般不在孩子手中，而是在家长们手里。'与其看电视剧还不如去学习'什么的。Wii以在客厅中家族同乐作为主题，我觉得这在韩国并不容易令人接受。PS3主要以在自己房间中用PC显示器玩游戏的人作为用户层，这样的玩家把Wii拿到自己房间里玩的情景很难想象。疲劳地回到家中还一个人去打拳击，谁会这样做呢？"

——SCE韩国公司（SCEK）公关媒介经理Kang Hee-Won近日在关于PS340GB版在韩国上市的采访中对记者说出了上面的话。目前，韩国的游戏市场也是任天堂一路领先，Wii购买者的数量明显高于PS3。Kang在采访中肯定了任天堂取得的市场业绩，但同时也表示游戏市场"是一场马拉松式的竞争"，韩国用户的特点还是适合PS3发展的。目前，SCEK已经展开了有线电视等韩国特有的PS3相关服务，Kang认为，PS3可以利用技术与服务上的优势打开市场。

《FFT-A2》角色设计师伊藤龙马访谈

《最终幻想战略版A2封穴的魔导书》（简称《FFT-A2》）已经推出了一段时间，作品中熟悉而亲切的角色设定令很多玩家都感到怀念。这篇访谈的采访对象是《FFT-A2》的角色设计师伊藤龙马（Ito Ryoma）。从伊藤先生披露的细节上，我们可以了解到这款游戏开发过程中的一些小故事。

——这是距前作4年之久的续篇呢。

伊藤■实际上，《FFT-A》开发结束后3个月左右时，曾经有过一次制作《FFT-A2》的讨论。当时他们对我说"想再让你担任一次主力角色设定"，我听到之后非常高兴，却不知为什么顺口说出了"请让我考虑一天"这种傲慢的话。（笑）后来当我回到座位上时，心里立刻想到"刚才我在胡说什么"，于是又赶忙表示"还是让我来做吧"。在此之后，《最终幻想Ⅻ》的开发工作繁忙起来，《FFT-A2》只得暂时推迟。在那段时间中，我觉得"如果当时立刻接受，会不会就不会出现这种事了"，并为此而后悔过。因此，当一段时间后《FFT-A2》重新上马时，我毫不犹豫地接受了设定工作。此时，《圣剑传说·玛娜英雄》和《最终幻想Ⅻ亡灵之翼》的工作相继到来，我也立即表示"一点都不辛苦"。不过说实话，那时候确实挺要命的。（笑）

——还有过这样的情节啊。（笑）比起前作来，这次的设定中有没有变更点？

伊藤■前作中有的种族与职业基本上沿用原来的图样，但只有修姆族和维艾拉族当即重绘了。这是因为我一直抱有"画也有品尝期限"的想法。在人形角色的绘图上，这种"到期"的感觉尤其明显，只要有重绘的机会，即使辛苦一点也要重新绘制。我觉得这样会使喜欢前作的人感到高兴。

——在角色和种族的绘图上，有没有过什么指示和要求？

伊藤■一般没有什么细致要求，但村泽（裕一，《FFT-A2》的游戏导演）单独对格里亚族作了非常多的指示。除进行详细的种族说明外，还告诉我"一定要加入萌要素"。（笑）我对语言上的"萌"虽然能够意会，但不明白具体如何表现，所以只好一边不断问村泽"这样萌吗？"一边画。（笑）

——各职业的服装都参考了哪些因素呢？

伊藤■来自语言的纯粹印象比较重。例如炮击士，原样就是一门大炮，但又不想弄得太像士兵，就通过调整纽袢的风格，使形象比较接近空贼了……其实，在《亡灵之翼》时，我们曾经考虑改变瓦恩的服装，当时画出的就是这种纽袢风格的装束。

——瓦恩原本准备设计成炮击士一样的装束？

伊藤■是啊。但这样一来恐怕大家就认不出瓦恩了，因此最后还是放弃了。（笑）

——（笑）您喜欢哪个职业呢？

伊藤■先说一个大前提，就是我喜欢所有的职业。（笑）但是由于我得到了根据陆行鸟士的服装实际做出的帽子，因此我在众多职业中特别喜欢陆行鸟士。这确实是我非常喜欢的一个职业。

——我们感受到了您的爱。（笑）那么，请对我们的读者说几句话吧。

伊藤■这部作品是开发组成员尽最大努力完成的，我们想让更多人玩到这部作品。无论主角、配角还是泛用职业角色，只要其中能多一个受到大家的喜爱，我们就会感到非常高兴。



事件 日本专讯 洛克人20周年纪念

本刊讯　11月18日，CAPCOM在日本东京池袋Sunshine City文化会馆举行了《洛克人》系列20周年纪念活动。2007年12月17日是《洛克人》系列诞生20周年的纪念日，为了表示庆祝，活动主办方在会场内设置了多台将于11月22日发售的《流星洛克人2》的试玩台，供到场的参加者试玩。

本次纪念活动中包括一场特别的见面会，《洛克人》系列的创造者，CAPCOM著名制作人稻船敬二亲自登台，与曾经在《洛克人》系列的设定及漫画作品中出力的漫画家一起与到场的观众进行了交流。稻船回忆了制作《洛克人X》时曾经遇到的问题："我们想改变原有蓝色洛克人的固定形象，但重新设计的ZERO这个角色又没能立刻获得支持，最后只得选择了让ZERO作为辅助角色逐步争取用户认同的方法。"此后，稻船还提到了当年SFC版《洛克人X》因为出现致命BUG而不得不回收的事，再次表达了对此事的歉意，并对玩家们的不懈支持表示感谢。同时，稻船还透露了最新作品正在运作的消息："我不会放弃《洛克人》。现在我也抱着制作《流星》以外的《洛克人》作品的愿望。作品或许很快就会发表。"



←很多《洛克人》经典角色的COS形象出现在活动现场。

在见面会结束前，与会者共同聚拢在特制的生日蛋糕旁，用庆祝生日的歌声向"洛克人"这个已经走过了20年历程的经典游戏形象表示祝福。稻船表示："我感受到了历史的存在。能得到大家的声援，我真的非常高兴。我们一定会努力工作，以响应大家的期待。"

事件 日本专讯 《失落的奥德赛》完成庆典

本刊讯 11月19日，微软公司在日本召开了Xbox360游戏《失落的奥德赛》的完成发表会。本作的开发总指挥，MISTWALKER代表坂口博信登台进行致辞。对于开发过程中的艰辛，坂口回忆道："开发组在制作途中面临过崩溃的危机。这的确是一项跨越了很多道门槛的开发项目。后期测试时，我自己将这款游戏打穿了差不多150遍，心中每次都发出不同的感慨……在这个过程中，我自己也曾经有过'不妙'的想法，当时拯救了我的是井上（雄彦）先生的原画。那是带有灵魂的绘图，我无论如何也想让它们动起来。然后，是重松（清）先生的故事。重松先生真的写了很多，我坐在新干线里慢慢读的时候，确实到了'感动得流泪'的地步。还有，植松（伸夫）先生的乐曲。《蓝龙》时，植松先生就曾谱写了所有的乐曲，这次的插曲部分又是全部由他负责的。"随后，坂口又对其他的开发组成员表示了感谢。



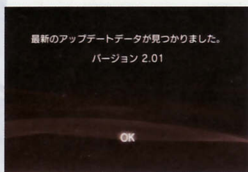
→重松、坂口和植松的合影。

随后，坂口亲自进行了游戏的实机演示，操作主人公一方的三名角色与大量敌兵展开战斗，厚重的画面演出和充满速度感的战斗给人留下了深刻印象。演示完成之后，重松清、植松伸夫以及为作品中角色们配音的声优们也陆续登上演讲台发表了感想。

特报 日本专讯 PS3新版系统公布 对稳定性进行改善

本刊讯 SCE于11月20日公布了PS3最新的2.01版系统软件，本次更新的主要目的是对PS3主机的运行机能进行改善。在本次更新之后，一部分PS3规格的软件的运行安定性，以及一部分PS2软件在进行向上转换输出时的安定性都会得到提升。此外，PS3系统软件自身的安定性也在这次更新中得到了提升，这主要体现在网络浏览器和信息板的运行方面。

此外，通过PSP启动PS3的功能"遥控启动"在此次更新中进行了式样变更。之所以进行这项变更，是因为当用户通过菜单的"设定——遥控游戏设定——遥控起动"将系统设定成"经过互联网实行遥控启动有效"之后，有时会由于网络原因而使PS3意外启动。本次更新后，经过互联网启动PS3时，如果一定时间内没有进行通信，"经过互联网实行遥控启动"的设定会自动失效，PS3主机的电源也会随之关闭。



特报 日本专讯 《Fate》变身3D格斗 人气作品稳师街机

本刊讯 CAPCOM近日宣布，预定于2008年运营全新的街机对战格斗游戏《Fate / Unlimited Codes》。这款作品运行时使用的街机板是"Sy－stem246"，由原作的制作方TYPE－MOON负责监修，Cavia负责制作，Eighting负责后期开发。



《Fate / Unlimited Codes》是根据TYPE－MOON在PC及PS2等平台上推出的文字传奇冒险游戏《Fate》改编的对战格斗游戏。原作中登场的各主要角色将变身成精致的3D形象，在游戏中展开激烈的对决。本作的操作方式是传统的摇杆加4按键，摇杆用来进行移动及防御，按键用来实行攻击等动作。本作虽然采用3D构图，但为了再现原作中华丽的战斗场面，实际操作感觉比较接近2D格斗游戏。本作中搭载了"反射防御""宝具""魔力开放"等很多带有原作特色的系统，对于喜欢《Fate》原作的人来说，这是一款值得尝试的作品。

11月17日

●作为"《最终幻想XI》爱好者嘉年华2007"的一环，SQUARE・ENIX在美国加利福尼亚州阿纳海姆举行了《最终幻想XI 神之翼》的试玩活动。这款游戏的爱好者们纷纷到场，对新职业"舞蹈家"和"学者"进行体验。（请见本刊详细报道）

11月18日

●CAPCOM在日本东京池袋举行了纪念《洛克人》系列诞生20周年的纪念活动，著名制作人稻船敬二在活动现场透露了准备开发《洛克人》新作的消息。（请见本刊详细报道）

11月19日

●微软召开记者见面会，庆祝将于12月6日在Xbox360上发售的RPG大作《失落的奥德赛》开发完成。本作开发方MISTWALKER的代表坂口博信来到记者见面会，并在现场向参加者们致辞。（请见本刊详细报道）

●SEGA公开了将于2008年春天在PS3上发售的新作《战场的女神》的宣传影像。这款作品以1930年代的架空战场作为舞台，最大的特点是具有水彩画风格的3D画面。



←本作画面风格比较独特。

●KONAMI公布了将于12月6日发售的NDS游戏《兽神传・终极兽战士》的商品规格。除以前公布的卡片读取装置外，还包括40张卡片的预组套牌及一张战斗地图。

11月20日

●SCE放出了2.01版PS3系统软件。新的2.01版系统旨在改善PS3主机机能，更新系统后，一部分PS3软件及PS2软件运行时的动作稳定性将得到提升。（请见本刊详细报道）

11月21日

●CAPCOM放出了将于2008年推出的街机对战格斗游戏《Fate / Unlimited Codes》的宣传影像。这款游戏改编自著名文字冒险游戏《Fate》，由原作方TYPE－MOON直接监修。（请见本刊详细报道）



——听取玩家声音，使硬件战略得以前进。

SCEのVISION

游戏业界年末年初的商战已经再次开始了。在这个时节，人们的目光无法从索尼电子娱乐（SCE）的动向上离开。今年9月20日，PSP（PlayStation Portable）的新版本主机PSP-2000发售，创下了相对优秀的销售成绩。11月11日，大幅降价后的新版PS3（PlayStation3）主机也面向市场推出。如今，距离PSP最初的发售已经过去了三年，PS3发售后也已经过了整整一年时间。今后的SCE，究竟将沿着什么样的道路继续前进呢？本次，坐镇在SCE阵营核心的平井一夫社长兼小组CEO接受了记者的专访。从这篇专访中，我们可以清晰地看到“SCE的VISION”。

面向年末年初商战 展开充实的软件阵容

——售价比原先机型低的新版机型发表，软件新作也在东京游戏展2007上大量公布，PS3现在给人一种“正式启动”的印象。首先，能不能请您回顾一下东京游戏展2007上的感受？

平井■第一个感想是我在东京游戏展2007上获得了基调演讲的宝贵机会……这可不是在说无聊的笑话哟。（笑）

——（笑）

平井■在基调演讲中，我能够就自己的思考以及在PlayStation商业运作中所持的立场进行阐述，我觉得非常高兴，同时也确实感受到了周围的反应。特别是在软件阵容方面，从PS3发售以来，大家提出过各种各样的意见，这次东京游戏展的SCE展区中一举展示了相当多的游戏作品，我觉得这已经形成了能够使用户们，特别是游戏爱好者们感到高兴的定位。除充分享受这次展会之外，我还感到了自豪。我个人的想法在基调演讲中得到表达，软件阵容的延展也已经实现。在两重意义上，这是一次令我感慨良多的东京游戏展。

——很多人都猜测基调演讲中会发表PS3主机降价的消息，但实际上没有在那时发表，而是后来单独公布的。其中的意图何在？

平井■这次东京游戏展上最为重要的任务是软件的宣传。软件阵容的充实是大家共同的愿望，我们自己也把它当成最重要的任务来认识。因此，我们将软件商们开发出的优秀作品群推到了焦点的位置上，而没有发表关于新型PS3主机的事。

——东京游戏展上的SCE展台很壮观，看到排列的软件阵容后，给人一种“PS3诞生一年后，软件终于充实起来了”的印象。对于PS3发售迎来一周年，您有什么样的感想呢？

平井■首先是发售阶段，没能凑齐足够台数这件事实在很遗憾。对于那些怀着兴奋心情等待发售的用户们，我感到非常抱歉。但之后，硬件已经能够形成充足的供给，三月份时欧洲的主机和软件准备都很到位，形成了良好的开端。再说到“最初的一年”，没有坚实的软件基础确实是个现实问题，虽然PS和PS2时的情况也大同小异，但依然令人感到遗憾。不过，PS和PS2发售经过一两年后，软件阵容逐渐充实了起来。如今，PS3发售后迎来了一周年，我对于软件阵容已经在游戏商业中最重要的年末商战时得到充实这件事感到自豪。在这种意义上，我认为这是为PS3真正的腾飞进行准备的一年。



——新型PS3主机的发表也很有冲击力，这样一来是不是确实感到了市场的反响呢？

平井■说到“反响”，感觉最明显的还应该是软件的充实。准备充实的软件阵容，将其作为强大的援护火力，之后才有硬件战略。我是这样认识的。对于家用游戏机来说，硬件和软件就如同车的两个轮子，但驱动一方终究还是软件。可以设想一下，如果只有硬件战略先行，而没有想玩的游戏，用户们就会觉得“这是一款无聊的游戏机”。因此，必须先有软件，然后才能孕育出硬件的战略。

——PS2也曾经进行过降价的行为，我们是不是可以认为PS3此次的降价遵循的是相同的走向？

平井■我觉得，对于家用游戏机商业中的硬件来说，“增加软件数量，提升普及台数，之后就可以降低成本”是一种趋势性的东西。发售了各种类型的游戏软件之后，用户层就会涉及到边缘玩家群体。这样一来，就需要重新制定能让核心用户层和边缘用户层都能接受的价格。由于这是一般的走向，我觉得PS3也没有必要背道而驰。另外，我们也将原来的20GB版和60GB版主机继续在市场上一同销售。每个机型搭载的机能和硬盘容量都不相同，给予广大用户们更多的选择，这也是硬件战略的其中一环。

——包括旧机型在内，已经有3种机型了。

平井■再算上新机型不同颜色的版本，应该算是4种机型了。（笑）

——确实。（笑）可是，拓宽选择范围的做法虽然能够理解，但现在也出现了“机型的差别不好判断”“很难选择”的声音。

平井■我认为对机能差别的说明是硬件生产者绝对不能不做的一件事。同时，这些情报也应该提供给每个销售的店家。一般来说，不仅是游戏机，电脑及家电制品中都存在很多不同的规格与机型。甚至可以说，总共只发售过一种机型的商品反倒比较稀奇。比方说，车子发售时一定会有豪华型，还会有限量生产型，颜色与细节配置不同的车型也会发售好几种。用户们根据自己的需求从中进行选择，我觉得这是一般的规律。增加商品规格在市场层面上非常重要，这是已经得到实证的事。只是在机能差别这些不易理解的方面，制造方负有必须向消费者说明清楚的责任。

——那么，今后是不是也会采取积极推出各种PS3机型的战略呢？

平井■为增加机型而设计机型是本末倒置的行为，我们从来没有过这样的思考方式。在分析了机能与价格等各种各样的要素，再考虑过用户各方的意见之后，才会开始企划下一个机型。“一口气推出几十种机型才好”什么的，我们肯定不会这样想的。（笑）这一点对于周边机器来说也是一样的。最好的例子就是先前发表的PS3专用无线手柄“Dual Shock3”。“6轴检出系统虽然也不错，但还是想要原来那种震动的感觉”的声音不仅在日本国内，在欧美等其它地区也大量出现。为了响应用户们的要求，我们才开始在实现当初难以和6轴检出系统并存的“Dual Shock3”上投入力量。因为这个愿望是实际在玩PS3的爱好者们的宝贵意见，我们想尽量迅速地将其实现。

在PS3上玩PS3游戏 这是摆在第一位的事项

——另一方面，新型PS3主机取消了和PS2的下位互换机能，我觉得这是一次很大的决断。

平井■关于下位互换，也曾经有过很多的议论。我们在这个问题上找到的答案之一是：下位互换虽

然也是非常重要的机能，但终究只不过是PS3拥有的其中一项机能。因此，PS3的首要目标应该是“玩到PS3的游戏”。能够在PS3上玩到蓝光光碟和付费下载游戏，是PS3最优先的事项。下位互换确实是个重要的机能。但是，有很多玩家都提出了“我们首先想玩到PS3的游戏，但主机售价太高而不能购买”的意见，我们需要响应他们的需求。通过取消下位互换来实现容易购买的价格，我觉得这也能成为一种战略。当然，对于那些对下位互换机能感到必要的用户来说，我们也会继续提供原有的机型。在这个意义上，我们对原有两种机型也进行了价格上的调整。

——公司内部有没有反对意见？

平井■不仅是下位互换，公司内部对于各种机能都有过非常激烈的讨论。将颜色定为钛白色好不好？是不是应该保留两个USB口？像这样的细节都要一个一个进行仔细讨论，在下位互换这种重要机能上，讨论得就更为彻底。当我说“要这样做”时，如果公司里所有人都对我说“好的，知道了”的话，那我反而会感到担心。（笑）而且，不仅是在下位互换这些机能层面上，我们对其它层面上的事项也进行了仔细讨论，然后才得出了结论。

——也包括成本层面吗？

平井■接口的数量、位置等等，所有细节都经过了讨论。如果这里有接口，配线就要这样走；如果反过来，就应该做成那样……真的是一切一切都讨论过了。关于颜色也是一样。钛白色主机现在只在日本市场上展开，但实际上，白也有各种各样的种类。究竟采用哪种颜色，最终还要充分尊重日本市场调研方的意见。我一直将美国作为一个专门的市场地域来考虑。在美国时也是这样，我一直遵循着“尽可能吸收各地域意见”的方针来行事。这次发表的钛白色机型就是在这种方针下诞生的结果。

——实际看过这次的新型PS3之后，我感到成本降低的工作已经有了相当大的进展。

平井■是啊。降价消息发表后，各方的目光大都集中在被取消的机能上，但实际上，在这以外的成本降低工作也有了很大进展。半导体当然包括在内，就连与电子结构完全无关的部件，也一件一件地进行了研讨。这次发表的PS3新机型并不是只削减了取消机能部分的成本，而是在重新设计了一切之后才实现的。

——曾经有人提出过PS3主机售价低于成本的话题，这个问题得到改善了吗？

平井■已经有相当大的改善，但还不能说已经全部改善了。

公司同心协力的一年 年末商战也要全力加速

——我想改变一下话题。前些时间任天堂召开了发表会，宣布原本预定在PS3上发售的《怪物猎人3（Tri）》移到Wii上进行开发，关于这件事，我想听听您内心的看法。

平井■我认为在哪个平台上发售，是各软件商基于自己的商业判断而做出的决定。如你所知，《怪物猎人》系列是在PS2和PSP上引起很大反响的优秀软件。PSP上的最新作品《怪物猎人Portable 2nd G》已经决定于2008年3月发售，今后我们之间也会以各种形式进行合作。

——很多用户都抱有“还是希望《怪物猎人3（Tri）》能在PS3上发售”的意见。

平井■用户们肯定希望所有游戏都在PS3和PSP上发售。（笑）这不是单独对某一家软件商，而是对所有软件商们的共同愿望。在东京游戏展的基调演讲上我曾经说过，我们将和各家软件开发商继续进行密切程度超越以往的交流与对话，构筑起坚实的合作体制，然后再对服务层面进行强化，整理出能提供PS3特有的优秀软件的开发环境。

——今年另一个比较大的动向就是网络服务“PlayStation Home”的发表。当初预定从今年秋天开始，后来宣布延期至明年春天。这次延期对今后的战略有没有什么影响？

平井■如果说延期这个决断会产生什么影响，我觉得是积极方面的。“PlayStation Home”的完成情况还没有达到能让我认可的水平。这在PS市场战略上是一个拥有很大主动性的服务，我觉得首先应该能把它做到让我们自己能够接受。请大家期待明年春天的动向吧。

——还有，关于将Cell工厂出售给东芝，之后东芝、索尼与SCE将成立新合作公司的报道也出现了。

平井■这是与索尼整体战略相关的事项，我站在SCE的立场上没有什么发言权。不过，我认为这也是向着积极方向作出的举措。虽然这是在以各种形式进行合作的过程中作出的决定，但通过关系的进一步强化，我认为这不仅是对SCE，而是对索尼全体有着各种各样的好处。因此，这对于PS3来说绝非不利的因素。

——原来如此，您对于年末商战已经做到心中有数了。我非常期待之后的结果。

平井■回到日本之后，我尽自己最大可能做了在短时间内能够做到的事。这绝对不是说事情百分之百都按照我的设想来进行，但整个公司都已经凝聚在一起了。其间有过被严厉指责“PS3没有软件”的时期，但后来无论是一般零售型软件还是下载销售型软件，我们的软件阵容都已经充实起来了。我自己组织了一个逻辑……或者把话说得再大一点，我自己写了一个故事，我有让大方向沿着我的故事前进的自信。接下来，我们会向着年末商战全力加速。我觉得，我们一定能让广大用户感觉到“SCE的故事非常动人”。

特报 日本专讯

PS3软件开发环境强化

本刊讯 SCE于11月19日发布消息，今后将在PS3的官方软件开发系统Software Development Kit（SDK）中正式搭载包括由SCE旗下软件开发工具开发商SN Systems Limited（下文简称SN Systems）主力制品Pro DG在内的开发工具群，建立更加坚实的软件开发支援体制。

SDK是软件开发商与SCE签订授权合同，并购买语言工具和程序调试器之后，由SCE无偿提供给软件开发商的开发软件组。发表中称，官方程序调试器（DECHA00J/DECHA00A）已经可以用于编程及测试，对PS3开发语言工具（DECR-1000/DECR-1000A）上的软件开发工作形成支持。同时，从消息发表之日起，PS3开发语言工具的销售价格降低大约一半。降价之后，开发工具在日本本土的价格为95万日元，北美的价格为1万零250美元，欧洲的价格为7500欧元。



↑东京游戏展2007上，SCE提供了大量PS3的游戏试玩台，强化软件阵容的决心非常明显。

SN Systems面向SDK开发的制品群包括下列几种。这些软件提供给开发商时，授权与后期服务全部免费。

ProDG

能提升开发的效率和质量，并且拥有可编辑的用户界面，在市场上拥有一定口碑的综合程序开发工具。经过改良后，原本只能通过语言工具进行支持的ProDG已经可以使用程序调试器。今后，开发商将可以开发出成本较低的PS3游戏。

SN Distributed Build System（SN-DBS）

SN-DBS是可以利用内部网络将源代码配布到复数台PC上进行并列处理，使编译时间大幅缩短的应用工具。使用6台PC进行工作时，编译时间将缩短大约80%，开发生产性将得到飞跃的提升。从10月12日起，SN-DBS的授权与服务费用已经全部免除。

SN LINKER

SN LINKER是在编译好的程序之间进行连接的构筑程序，连接速度比以前的连接程序提升了2至8倍。从11月2日起，SN LINKER已经作为SDK的一部分开始进行提供。

SN Compiler（SNC）

SNC是将作为PS3标准开发工具提供的新型编译器，使用业界标准的C++前端，面向PS3进行最适化处理，代码生成效率比以前的编译器有所提升。从12月中旬开始，SNC的β版将作为SDK的一部分陆续提供给开发商。

此外，迄今为止只能用来对开发中的游戏进行品质检查的程序调试器在利用11月2日开始提供的SDK进行程序更新后得到了机能强化，已经可以辅助语言工具进行开发工作。在程序调试器中增加程序开发机能并形成开发支援后，将对削减开发成本、提高生产性起到一定作用。

疾风流言帖

07年是可以在游戏历史上写上辉煌一笔的年头，几乎每天游戏业都有爆出让人震惊的话题，每周都会出现一款让人们为之疯魔的游戏作品，甚至游戏业的新偶像时代也逐渐显现。未来到底会往什么方向发展，事件的动向往往就暗藏在一些风传的信息当中。这个新栏目会为各位每期搜集最新的游戏传闻，游戏业新格局的真相或许就在其中。□责编/大话王

VOL.01

看流言的最大乐趣就是参与其中，与其他玩家讨论分析，直到真相大白的过程。游戏迷从单纯的玩延伸到深度的迷，游戏流言功不可没，如果你还没有为一条流言信息而思考过，或是怀疑过，那作为游戏迷的你的生涯会失去很多乐趣。我们不去妄加断其真假，在每条流言的后面都会加上编者的看法以及对事件的可信度指数，仅仅提供参考。毕竟对于未发生的事情，我们无法定论，但猜测的过程与乐趣却是人人可以分享的。有时候，流言也正是玩家们的期待所在。

《战神3》将在08年末登场

据美国发行量最大的游戏杂志《Electronic Gaming Monthly》透露，目前SCEA旗下的圣莫尼卡工作组已经开始着手《战神》系列在PS3平台上的最新一作的开发。不过消息源并未透露更多关于游戏开发的实际内容，只表示这款《战神》新作将有望在2008年末登场。

编者按：对于急需强力游戏夺回游戏市场份额的PS3来说，《战神》新作无疑是SCEA手中握有的最大王牌。但从系列游戏的开发速度以及尚未面市的PSP版《战神》的发售时间来看，要在2008年年末推出PS3版《战神》是完全不现实的。而《战神3》的标题登陆明年E3并释出少量CG演示倒是可以期待一番，除非SCEA破釜沉舟决定冒险推出“阉割版”，即便这样，对于开发组来说，2008年内要拿出一个相对完整的游戏已经不是可能与否的左右考量了，绝对是不可能完成的任务。对于这样需要花时间开发的好游戏，就让我们都有点耐心等待吧！对于这样的好游戏，在久的等待也是值得的。



可信度 05

SONY枪手攻击任天堂新作

11月2日发售的《超级马里奥银河》，在话题讨论上再次成为了众多业内评论家的关注焦点。近日，名为Variety的网站对这款任天堂Wii平台的超大作进行了近乎苛刻的评价，大谈游戏操作系统设定的失败，并再次对Wii的画面表现进行了抨击。而该网站的上栏出现了SONY的广告LOGO，被很多人怀疑幕后黑手正是SONY。



编者按：显然针对一款游戏作品找枪手抨击是毫无必要的，况且全球各大媒体一致对《银河》给予了很高的评价，因此Wii的全球销售势头又怎么会因为仅仅一篇评论受到影响呢？

可信度 15

三红问题不再困扰玩家!!

随着新版Xbox360的推出，在今年成为热门话题的“三红”事件告一段落。新版360在内部结构上进行了较大的改变，其中GPU部分采用了65纳米的工艺，并且在主板结构上进行了调整，使主机的发热量得到了有效的降低。三红现象已经成为了历史。



编者按：虽然新版主机的确对主机发热量及硬件工艺进行了一定的改进，但并非证明近一段时期新主机很少出现三红问题是得益于此。随着天气转凉，三红的爆发期暂时度过，但对目前10月10日后出产的新款主机的考验，还要从2008年4月之后开始算起。因此，是否现存新机不再红遍大江南北，还是未知之数。

可信度 30

微软将收购GAMESPOT?

近日据国外媒体透露，有业界分析师近日表示，雅虎、CNET等四家企业已经列入了微软并购目标的范围中。按照微软官方的说法，微软未来打算年并购最多不超过20家企业。而业界认为最有可能成为微软收购对象的四家公司，将会是雅虎、IAC/InterActiveCorp 、CNET Networks（GAMESPOT的母公司）和United Online。而其中最可能受到巨大冲击的会是CNET旗下的Game Spot。



编者按：目前该消息属于无证可考的状态，微软官方对收购传言也依然保持着不置可否的微妙态度，有关收购的真实性还是个未知数。或许微软真的有了控制游戏媒体的打算，这对于玩家而言绝对不是什么好消息。

可信度 05

PS3光头有缺陷。

随着X360主机的三红问题告一段落，PS3的硬件问题成为了近期的报修焦点。大量PS3玩家在更新完最新的官方2.0程序后，游戏进行时出现了死机并最终无法读取的情况。而这一情况集中出现在了新版80G主机上，出现问题的玩家只得无奈的拿到游戏店中更换光头，更有甚者需要寄回日本才能维修。



编者按：关于PS3死机的情况目前也只更换光头这一种方法。据推测，这次光头事件的罪魁祸首正是刚刚提供下载的更新程序，因此持有80G主机的PS3用户在升级完主机后，若发生频繁死机情况一到两次，应谨慎读取游戏，等待新版更新程序。

可信度 60

中国大陆Wii上市锁定明年10月！

继前期任天堂社长岩田聪正式表态，全球热卖的家用机Wii将于2008年正式登陆中国大陆后，中国任天堂产品代理公司神游也明确了大陆行货版的存在。

目前大陆版的开发进度非常顺利，硬件的开发基本没有太大的问题，主机本体的菜单制作已经基本完成，目前难度最大的问题存在于主机的网络平台的搭建以及信息的更新，由于一些众所周知的原因，大陆版Wii的本体频道的开发上将无法像其他国家一样迅速更新，因此开发一些适合中国大陆玩家情况的“神游版”频道就成为了解决之道。

大陆版Wii目前上市时间暂定为2008年国庆前后，价格据业界人士分析，主机本体为1480元，软件价格为168元。但由于软件开发进度问题，初期行货Wii将以少数几款专门游戏为主打并配合神游频道内的神游机游戏为主。大陆Wii的区码为亚版，不支持全区。



←明年又将有行货机发卖，这次的引进速度令人满意。

可信度 20

PSP《合金装备OPS2》开发中



近日，面对MGS4发售延期而饱受游戏玩家指责的小岛制作组放出消息说：《合金装备》系列向各个方向展开的计划并没有停止过。暗示将会在其他的平台上开发合金系列的新作。并且著名游戏网站1Up.com也有消息称：本来预想会对应NDS开发的合金装备系列正统续作，可能已经在PSP平台上重新进行开发中，并且本作的故事将以描写Snake(Big boss还是Solid Snake未明)年轻时候的故事为主。会是一全新的故事而并非是外传。

编者按：相信对于刚刚打穿MPO一代的玩家来说这应该是个好消息，虽然还仅仅是传言，并且也还没有得到官方的认可，但还是让人抱有一丝期待，毕竟在MPO+上还有很多内容有待开发，例如Snake与Foxhound种种藕断丝连的联系……还有很多潜力可以挖掘。

可信度 40

PS3仍将进入中国？

以失败告终的大陆行货PS2几乎消失在了人们的记忆中，但根据一些内部的消息和迹象显示，SONY并没有对大陆市场死心，新的产品推出计划仍旧存在。

于前不久刚刚结束的网博会上，SONY方面再次出动了相当大的展示规模，并提供了大量PS3最新游戏的试玩，其中包括广受期待的《恶魔猎人4》。而在更早之前的CHINAJOY上，SONY仍旧以PS3及PSP为主，进行了大量的宣传展示，力度强劲。同时在PSP方面，SONY也会力推正式进入大陆市场。



编者按：随着微软及任天堂方面在新一代主机的中国大陆计划陆续展开，SONY对于PS3及PSP的大陆市场前景已经有了全新的评估和定位，预计在2008年将会有让人振奋的动作出现。到时，作为游戏玩家的我们在主机选购方面也会有更多的选择了。

可信度 25

"脑白金"健脑无效



日前一日本周刊杂志《周刊朝日》11月16号，在标题位置放出一则爆炸性消息：NDS《脑力锻炼》真的有效果吗？脑科学研究人员广泛质疑。引起了广泛关注。

任天堂曾声称《成人脑力锻炼》经过科学研究证实有锻炼大脑的效果。但包括川岛隆太的恩师和学友在内的其他相关研究人员都对此提出异议和否定。川岛隆太本人在接受《朝日周刊》采访时也坦承"不能保证对大脑真的有改善效果"。

编者按：在这一事件上，出现争议是很正常的事，任何流行的产品都曾遭受过质疑甚至是曲解，何况这次的主角是一款游戏。

可信度 50

《GTA4》发售日再成疑问



是继2007年8月发行商宣布由于额外的开发原因导致在今年10月中旬上市的大作《横 M行霸道4》推迟到明年2008年4月，在引来玩家猜测不断后，近日发行商Take-Two宣布发售时间可能再次延期，具体未定，引起很多玩家不满。11月12日T2的表示："当被问到《GTA4》的发售日时，我已经再次确认了之前了我们给出的游戏发售计划，也就是我们的第二财季。游戏将在2月初和4月底之间上市。显然我们并不想让任何人失望，我们会在我们觉得合适的时间宣布游戏的发售日。目前我们所知的大概时间就是在给出的3个月间。"

编者按：《GTA4》的开发进度的确遇到了很大麻烦。在次世代高质量游戏不断推出的2007年，众多软件的开发表现也给了开发组更大的压力，背负众多玩家期待的《GTA4》是必须拥有次世代水准的作品，很难想象若是玩家发现成品的画面表现与仿货《圣徒的争夺》好不到哪里去的失望表情。况且，还有更多准备挑战GTA游戏的次世代游戏准备在明年出击。推迟或许是明智的。

可信度 40

廉价游戏真正搞坏市场！！

当一款主机进入暮年，推出大量的廉价版或精选版游戏，以低于一般游戏一半的价格推出，已经成为了厂商利用同一作品再赚一票的不二法宝。PS系主机、GBA等主流平台上的廉价系列推出速度尤其凶猛。

随着市场竞争的愈加激烈以及游戏数量的大幅增加，一款游戏在日本市场已经无法像以前可以在店头摆上很长时间，因此厂商也加快了廉价版游戏的更新速度，一款新作在三个月后就发售廉价版本十分常见。



这种做法对短期利益贡献巨大，但从长期却对市场有着巨大的杀伤力，不仅对新作的销量有着极大冲击，同时严重打击了原本兴旺的二手游戏市场。廉价版游戏以全新姿态二手游戏价格出现，已经成为了很多日本玩家的首选，不买新作等待廉价版出现逐渐成为潮流。也使新作越来越难卖。

编者按：事实上这是一个恶性循环，厂商不赚钱而玩家也不买帐，时间一长对双方，甚至连小卖店也一起拖累，对游戏的正常流通多少会带来影响。但是否搞坏还需要一定时间观察。不过，廉价游戏打击到了二手游戏市场是铁定事实，玩家失去了转售游戏的乐趣同时自己手中的游戏很难保值。这些无疑使的软件变得越来越缺少收藏性，廉价游戏使玩家感到游戏的乐趣也"廉价"化。

可信度 40

更薄更轻！新造型NDS开发完毕！



游戏主机造型的改变，已经被多个案例证明将有效的推动硬件销量的大幅提升。经过PS系、PSP系主机，以及任天堂NDS Lite等多款通过外形改良而获得了巨大商业成功后，在适当的时机重新包装外观就成为了硬件厂商屡试不爽的手段。

近日，有分析人士向媒体透露，任天堂计划再次推出全新款式的NDS主机，并且在造型方面的设计修改已经全部完工。根据他的消息，新版NDS将比现有畅销机型NDS Lite更加轻薄，并将彻底取消GBA卡带插槽，这意味对于GBA游戏的硬件支持功能将被放弃。其他被改良的方面还有更大更清晰的屏幕，同时主机本体将增加存储空间,下载服务、记忆保存等功能将是新款NDS的大特点。而关于新款NDS的上市时间，伊万表示在目前NDSL全球如此畅销的情况下，任天堂不会过早冒险更新换代，待欧美及日本等主要市场对主机的需求出现放缓后才会正式公开。同时，他还表示Wii主机也同时进行了外观上的改良，并会与新款NDS前后公开。

编者按：新款NDS的出现是必然的，回看任天堂在其成功的掌机平台（GB、GBP、GBA、GBM等）上不断翻新外型及各种颜色，NDS作为当前最畅销的游戏硬件，没道理不继续在外观上加强吸金动力。根据目前的形势以及来自PSP的压力，编者认为新款NDS将很有可能是明年任天堂在E3展会或年末发布会上的重头戏，相当值得期待。

可信度 75

最期待TOP20

这期中国电玩榜有比较大的变化，首先就是在右页新增了《中国掌机游戏流行榜》，为了能让大家对我国的掌机游戏情况有更直观的了解，所以一共有四项数据统计，分别是NDS双周游戏热门榜、NDS热门游戏累计榜、PSP双周游戏热门榜和PSP热门游戏累计榜。掌机游戏流行榜的数据每两周汇总一次。另外，最期待榜的上榜游戏数量也由原来的15款增加到了20款；美日游戏主机硬件销量的统计也将会把数据图标放在一块，采用相同的统计周期（均为一周），方便大家做更直观的比较。

2008年第2期（统计时间2007年11月9日—2007年11月22日）本期截至统计日期共收到有效选票824张

1 实况世界足球·胜利十一人2008

■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2007.11.22 ■7140日元

按照惯例，KONAMI公司近日公开了本作日版的封面人物，他就是曼联队著名的葡萄牙国脚克里斯蒂亚诺·罗纳尔多。



439票

2 恶魔猎人4



407票

■X360 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2008.1.31 ■8390日元

游戏舞台之一的弗杜那城（Castle Fortuna）是位于弗杜那岛中央的名山拉米纳山山顶的古城，传说以前有个施行仁政的领主斯巴达居住于此。

3 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定

本作的战斗系统既不是“踩地雷方式”，也不是“无缝方式”，而是一种全新形式。玩家可以在地图上确认怪物的存在。



385票

4 合金装备 索利德4·爱国者之铳



377票

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2008年第二季度 ■价格未定

第一代FOXDIE病毒损坏了Snake的基因，使得Snake看起来异常老，而第三代的病毒似乎可以消除这些老去的痕迹。

5 生化危机5

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

CAPCOM之前曾经表示，由于在其他作品的开发上花费了大量的精力，所以关于本作的开发进度实际上还是比较慢的。



369票

6 超级机器人大战OG外传



343票

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.12.27 ■价格未定

本作收录了《机战OGS》接下去的故事“机战OG2.5”，另外，本作中还会加入新的FREE战斗模式以及卡片游戏等新要素。

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
7	PSP	战神·奥林匹斯之链	SCEA	2008.3.4
8	NDS	最终幻想4	SQUARE·ENIX	2007.12.20
9	NDS	勇者斗恶龙4·被引导者	SQUARE·ENIX	2007.11.22
10	NDS	质量效应	微软	2007.11.20
11	PS2	SD高达G世纪SPIRITS	NBGI	2007.11.29
12	PS3	横行霸道4	ROCKSTARS	2008年第一季度
13	XBOX360	忍者外传2	TECMO	发售日未定
14	NDS	勇者斗恶龙9·星空的守望者	SQUARE·ENIX	2008年
15	Wii	怪物猎人3	CAPCOM	发售日未定
16	XBOX360	失落的奥德赛	微软	2007.12.6
17	PS3	白骑士物语	LEVEL-5	2007.12.31
18	PSP	星海传说1首次出发	SQUARE·ENIX	2007.12.27
19	PS3	杀戮地带2	SCEA	2008年预定
20	NDS	忍者外传·龙之剑	TECMO	2008年预定

CHECK! 本期大量新作纷纷上榜

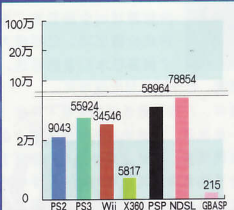
本期由于改版的缘故，本“最期待榜”的上榜游戏数量从原来的15款增加到20款，以后也将如此，请大家注意。由于上述原因，这次上榜的作品会比较多，具体的游戏名称就不在这里一一赘述了。另外，由于作品已经发售，所以《真·三国无双5》已从本榜名单中移出，不过看来虽然关注本作的朋友不少，可是因为没有主机的缘故，所以真355因而没能在本期的流行榜中打榜成功。由于PS2已经进入末期，其上可以期待的大作数量也是少的可怜，受期待的游戏所在平台开始变得更加多样化起来。



CHECK! 美日游戏主机销量统计

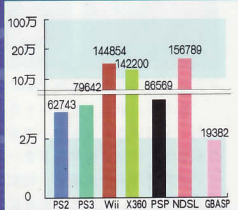
本榜包含了最新一周的日本和美国两大游戏市场的各大游戏主机销量情况这里先说明一下，由于美国和日本统计周期习惯的不同，一个是截止到周六，一个是截止到周日，所以在日期上会有一天的差别，但仍然都还是以一周为统计周期的。日本市场方面，近期由于两个版本《真三国无双5》的发售，直接拉动了PS3和XBOX360主机的销量，虽然单从这两个版本的软件销量来看，与无双历代作品还是有较大差距的，无奈这两台主机在日本的普及率本身就不高，能够取得这样的成绩也已经不错了，何况对主机销量的增长也起到了这么大的促进作用。美国市场方面，这次比较明显的就是PS系主机销量的明显回升了，包括PS2和PS3，其余主机销量基本没有大的变化。

日本硬件周间销量统计



本期统计时间2007.11.5-2007.11.11

美国硬件周间销量统计



本期统计时间2007.11.4-2007.11.10

最流行TOP15

名次	机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	计票
01	PS2	最终幻想12	SQUARE・ENIX	角色扮演	2006.3.16	417
02	PS2	战国无双2・猛将传	KOEI	动作过关	2007.8.23	392
03	PSP	恶魔城X编年史	KONAMI	动作冒险	2007.10.23	387
04	PS2	生化危机4	CAPCOM	动作冒险	2005.10.25	371
05	PS2	战神2	SCEA	动作冒险	2007.3.13	369
06	XBOX360	HALO3	微软	第一人称射击	2007.9.25	362
07	PSP	核心危机 最终幻想	SQUARE・ENIX	角色扮演	2007.9.13	353
08	PS2	大蛇无双	KOEI	动作过关	2007.3.21	340
09	PS2	实况世界足球・胜利十一人10	KONAMI	体育竞技	2006.4.27	324
10	PS2	龙珠Z爆发！流星	NBGI	格斗游戏	2007.10.4	315
11	PSP	怪物猎人PORTABLE2	CAPCOM	动作角色扮演	2007.2.22	294
12	PS2	超级机器人大战OG	BANPRESTO	战略模拟	2007.6.28	273
13	Wii	生化危机：Umbrella编年史	CAPCOM	射击游戏	2007.11.15	247
14	PS2	龙如2	SEGA	动作冒险	2006.12.7	239
15	PS2	宿命传说	BANDAI NAMCO	角色扮演	2006.11.30	221

CHECK! 生化危机编年史上榜

本期上榜的作品是Wii上的《生化危机：Umbrella编年史》，虽然这次是以射击游戏的方式出现，不过本作一举收录了系列所有正传作品，几乎生化系列中所有的经典角色都将在游戏中登场，所以即便是操作方式上有所变化，但能够一次完整体验这么多的经典，确实是让人兴奋的事情。PSP版的《恶魔城X编年史》风头强劲，一口气蹿进了前三。



↑尽管操作方式改为了射击游戏，不过还是有许多玩家喜欢。

JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.10.29–2007.11.11

日本家用机软件双周销售排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	Wii	超级马里奥银河	任天堂	2007.11.1
2位	NDS	马里奥聚会DS	任天堂	2007.11.8
3位	PS3	真・三国无双5	KOEI	2007.11.11
4位	XBOX360	皇牌空战6・解放的战火	NBGI	2007.11.1
5位	NDS	最终幻想战略版A2	SQUARE・ENIX	2007.10.25
6位	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.12.2
7位	NDS	DS西村京太郎悬念	TECMO	2007.10.11
8位	NDS	DS文学全集	任天堂	2007.10.18
9位	NDS	DS眼力训练	任天堂	2007.5.31
10位	PS2	超级机器人大战SC2	BANPRESTO	2007.11.1

CHECK! 马里奥银河大爆发

本期日本游戏销量双周冠军被Wii上的《超级马里奥银河》夺得，首周销量就达到了32万多份，本作内容非常丰富。360上的《真・三国无双5》以及《皇牌空战6・解放的战火》都取得了不错的成绩。

ENGLAND GAME SALES RANKING 2007.10.14–2007.10.20

英国家用机游戏周间排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	XBOX360	刺客信条	UBI SOFT	2007.11.16
2位	XBOX360	使命召唤4・现代战争	ACTIVISION	2007.11.2
3位	PSP	辛普森一家	EA	2007.11.2
4位	PSP	美国职业摔跤联盟2K8	2K GAMES	2007.11.9
5位	Wii	超级马里奥银河	任天堂	2007.11.12
6位	NDS	锻炼大脑的脑锻炼DS	任天堂	2006.6.9
7位	PS2	FIFA 08	EA	2007.9.28
8位	Wii	高校音乐：纵情歌唱！	DISNEY	2007.11.9
9位	PS2	实况足球 胜利十一人2008	KONAMI	2007.10.26
10位	NDS	更锻炼大脑的脑锻炼DS	任天堂	2007.6.29

CHECK! 刺客信条登陆欧洲

本期英国游戏市场方面360的新作《刺客信条》夺得第一，《使命召唤4》紧随其后，不过COD4的评价似乎不如系列前几作那么好。而欧版的WE2008在发售之后也获得了不错的支持。

中国掌机游戏流行榜

NDS双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	最终幻想战略版 A2：封穴的魔法书	SQUARE・ENIX	126658
2位	迪斯尼朋友	DISNEY	92573
3位	恐怖病房	Renegade Kid	86508
4位	实况足球DS GOALXGOAL！	KONAMI	81065
5位	天元突破 红莲之眼	KONAMI	72746
6位	蛙男剧场DS	Compile Heart	70413
7位	Code Geass 反叛的鲁路修	NBGI	69795
8位	地狱少女 朱韵	Compile Heart	64147
9位	恐龙战队	HUDSON	62667
10位	迷宫创造者：魔法铲子与小小勇者	BLACK HORNS	61359

NDS热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	任天狗	任天堂	506341
2位	太鼓达人DS 触控音乐祭	NBGI	389941
3位	赛尔达传说：幻影沙漏	任天堂	380347
4位	马里奥赛车DS	任天堂	351031
5位	新超级马里奥兄弟	任天堂	344052
6位	最终幻想水晶编年史 命运之轮	SQUARE・ENIX	283161
7位	富豪街DS 勇者斗恶龙VS马里奥	SQUARE・ENIX	281639
8位	超级马里奥64DS	任天堂	278840
9位	马里奥vs大金刚2 迷你大行进	任天堂	266156
10位	料理鼠王	THQ	254865

PSP双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	恶魔城X历代记	KONAMI	139661
2位	侠盗猎魔2	ROCKSTAR	80124
3位	蜘蛛侠3	ACTIVISION	67094
4位	特警精英 自由目标	Sierra	63728
5位	约束之地–利维艾拉	STING	38055
6位	极品醉车2 激情之夜	Juice Games	31311
7位	魔界战记 携带版	日本一	24806
8位	死人头弗瑞德	D3 PUBLISHER	21565
9位	世嘉拉力・进化	SEGA	21605
10位	冬季恋歌 携带版	PROTOTYPE	18579

PSP热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	最终幻想VII 核心危机	SQUARE・ENIX	512782
2位	最终幻想战略版：狮子战争	SQUARE・ENIX	380734
3位	瓦尔哈拉骑士	Marvelous	332280
4位	龙珠Z 真武道会2	NBGI	326219
5位	合金装备・掌上行动	KONAMI	317974
6位	怪物猎人 携带版2	CAPCOM	292788
7位	火影忍者・无幻城之卷	NBGI	284474
8位	变形金刚 游戏版	Activision	270710
9位	横行霸道・自由城故事	ROCKSTAR	259727
10位	世界传说 光明神话	NBGI	226339

本期起本刊与万宇在线合作推出“中国掌机流行榜”，更多精彩信息敬请期待。万宇在线是国内领先的游戏资讯网站，游戏图鉴是万宇的招牌产品，是中国规模最大、内容最全、资料最详尽、检索最便利的掌机游戏资料索引库。万宇在线网站：http://tvgame.92wy.com

CHECK! 恶魔城是近期热门

本榜将分别统计NDS和PSP两款流行掌机上的游戏在我国的受欢迎情况。NDS游戏方面，从数据统计来看，喜欢《最终幻想战略版 A2：封穴的魔法书》的朋友还是比较多的，本作整体素质还行，只不过其过于拖沓的战斗以及冗繁的任务对于闲暇时间并不多的朋友而言并非是上好选择。PSP游戏方面，《恶魔城X历代记》以明显的优势超出其他作品，本作在日本的销量其实并不怎么样，不过在我国的支持者数量还是比较多的。



本期中国掌机游戏排行榜统计时间为2007年10月16日至10月31日。

明春的狩猎大行动即将

更多新奇要素!!





PSP	本刊译名：怪物猎人P2G			CERO C
	CAPCOM	4800日元	2008年3月13日	
动作	UMD	日版	1人	记忆卡容量未定



既拥有不输给家用机的优良品质，而且还具备掌机所特有的舒适感设计，全新的《怪物猎人P2G》必将在玩家间掀起新一轮狩猎的风潮。 □文/小沛

由CAPCOM制作，预定2008年3月推出的PSP狩猎动作游戏《怪物猎人P2G》，近日放出新游戏画面与新要素信息供玩家参考。

《怪物猎人P2G》是以《怪物猎人P2》为基础所制作的强化版，玩家将扮演蛮荒奇幻世界的猎人，在大自然进行狩猎与采集，挑战形形色色的怪物。游戏继承了《怪物猎人P2》的内容并加以强化，可继续原来的存档。除了原有的任务之外，还追加了难度更高的"G级任务"，提供更高的挑战性。游戏中加入多种全新登场的怪物，包括栖息于树海的飞龙科迅龙纳尔伽库尔加，在塔里出现的古龙科浮岳龙山掴，以及大名砂札米亚科等等。在狩猎场地部分，则是加入了PC《怪物猎人 Online》的树海，以及《怪物猎人P》的旧场景。

单人游玩的部分也加入众多强化，包括追加村长任务的上位任务，以及新增能与玩家一同执行任务的"随身艾路"，可于狩猎时使用武器道具来帮助玩家，接近采集点时会自动帮玩家采集各种素材，让玩家在单人游玩时也充分享受结伴同行的乐趣。

迅龙 飞龙科
纳尔伽库尔加

在茂密的林区通过特殊条件达成进化的飞龙，习惯于潜藏在黑暗当中，并且能够无声无息地袭击猎物，拥有非常强的环境适应能力。它的尾巴很长而且非常坚韧，其身段也很灵活，利用这些优势，它可以轻松将猎物逼到绝路。它的模样也很特殊，其凶悍的表情应该会给人留下深刻的印象。

猛兽般的脸型

纳尔伽库尔加的脸长得根本不像"飞龙"，就像是一只陆行猛兽，这也是它的最大特征。这张恐怖的脸看了就让人不寒而栗。

如利刃一般的尾巴

纳尔伽库尔加的尾巴非常坚韧，一看上去就知道是它最为得力的武器之一。估计被这么粗的尾巴扫一下的话，不死也要残废了。

敏捷且健硕的四肢

纳尔伽库尔加的四肢很健硕，不像一般飞龙仅有后肢很粗壮。似乎它在不飞行的时候，也可以在陆地丛林中急速奔跑。

更加凶猛的新怪物
迅龙横霸陆空

全新开场。

关于继承与创新

这次推出的《怪物猎人P2G》既然是前一作的加强版，那么在继承与创新方面的内容自然是大家比较关注的。

据官方的说法，由于可以继承前一作的记录，因此上一作几乎所有的东西都会继续出现在本作当中。包括那些稀有材料的出现几率和出现方式，以及角色的武器、防具、金钱等都会在新作中完全承接过来。不过继承后会让整合性无法维持下去。另外，在继承前一代记录时，玩家的姓名是不会改变的，只能改变性别，同时原来男性角色专用的装备也会自动变成女性专用的装备，这些都是游戏自行转换的。

而本次新加入的怪物可以说是本作的最大看点。首先纳尔伽库尔加这个长得很像猛兽的飞龙就很有意思。本作中加入了“树海”这个场景，而它正是在这个场景中诞生出来的。纳尔伽库尔加的动作非常敏捷，往往喜欢在阴暗处活动，然后伺机发动突然袭击，是个非常棘手的家伙。至于它的实力，自然是非常强悍！并且属于主动攻击型，只要看到你在它的视线中活动，它就会马上发起攻击。

在古塔当中出现的体型超巨大怪兽！



类似章鱼的外貌

山掴的造型说实话有点恶心，让人根本不想去近距离和它作战。而且剥取素材还非要爬到它的背上，看来对玩家也是种不小的考验！它的栖息地是古塔，那么实力也不容小视。

关于它的攻击方式

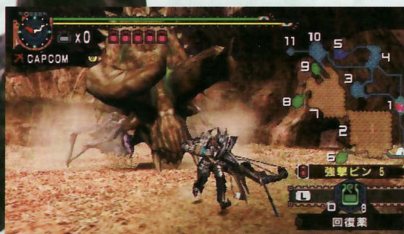
山掴的体态比较臃肿，自然也就不具备敏捷的移动力，而它周身的长脚便是补足这一缺陷的最佳武器。山掴一般不会采取主动进攻，但仅凭完美的近身防守，和巧妙的隐藏就够大家一受的了。

浮岳龙 古龙科

山掴

长有四双长长的脚与两只触须，看来像章鱼的超巨大怪兽。它的尺寸大得吓人，跳到它的背上就可以剥取素材。它会施展许多令人感到棘手的攻击，像是从嘴巴里吐出大雷光虫，或是挥舞长长的脚来发动全方位的袭击。这个怪物的身份非常特殊，降伏它也一定充满了挑战。

3月13日 狩猎解禁!!



↑潜伏在地底然后突然发动地面突刺攻击，这个威力似乎比通常种要高。



←这个怪物会施展水属性的吐息和物理的冲刺攻击，它的弱点难道是雷属性攻击？

更多挑战 更难的任务

大名砂札米亚种

甲克科

在本系列首次登场的大名砂札米的亚种，身上背着摩诺布洛斯的头骨。它与通常种的差异为有着蓝色的身体，所背的是迪亚布洛斯的头骨。其基本的行动方式还有攻击手段是否相同，现在还不得而知。



外形类似迪亚布洛斯



全新场地

树海。

作为玩家时常需要去征战的舞台，本作的各个狩猎场地，其变化性也比前一作增加了许多。不仅有PC上《怪物猎人 Online》里面的场地，就连系列以往的部分经典场景也会在本作中出现。本次新加入的"树海"就是《怪物猎人 Online》中的场地。这里是生长着巨大林木的未开发之地，不过这里也不全是茂密的丛林，也有视野较为开阔的高地平台。这个场景的外观基本是延续了原来的设计，但在细节方面却被赋予了全新的特色。





←树海这个场景并不是重新设计的，电脑玩家应该会非常熟悉。

G级任务解禁！

本作的游戏标题后面特别标上了"G"，就是用来代表这是该系列的加强版。毋庸置疑，本作中加入了很多极具挑战性的任务，即便是已经将前作打穿的玩家依然可以在本作中找到令人耳目一新的要素。而这其中最为明显的，就是追加了比"上位任务"还要有挑战性的"G级任务"。

村上位任务 涅寇特

↑从涅寇特这里可以接受到上位任务。

其他的全新要素

虽然到目前为止我们介绍了许多分量十足的新要素，但是其实本作还准备了许多追加要素。正因为如此，我们在最后要为大家一举公开新武器与新锐利度计量表等等至今尚未公开的新要素。



NEW 追加油漆用瓶

↑能让箭附加特殊效果的瓶系道具，现在还追加有油漆球效果的瓶子。



NEW 雷电属性铳形长枪登场

↑前一作所没有的铳形长枪登场！从外观看，似乎是用了夫鲁夫鲁的材料？



↑铳形长枪看起来比较笨重，但因为有着雷电属性，所以其攻击力还是非常令人满意的。

NEW 新种类狩猎笛



↑任务难度增加，武器也要升级。

NEW 出现变化的新锐利计量表



全新计量表绽放出诡异光芒

→以往系列都没有出现过的紫色锐利度计量表，到底会有什么效果？

在狩猎的时候可以带着随行艾路一起出发冒险!!

艾路有时候会在玩家自己的家里帮忙烹饪料理，有时候会在玩家执行任务时从死角处投掷炸弹，能够让猎人享受到各式各样的乐趣。没想到有如系列吉祥物的艾路，将在本作的单人游戏里以“随行艾路”的身份和玩家一起执行任务。他们将会在狩猎怪物、采集素材的时候大显身手。这个设计算不上是非常重要，但绝对是锦上添花。因为本作的最大魅力在于多人合作，然而以往的单人游戏玩家则感受不到这一点。现在加入了随行艾路，即便身边没有可以一起联机的朋友，起码在游戏的过程中也不会显得那么孤单了。马上和艾路一起出发吧!



一起出发狩猎合作迎难关!!

←艾路可以从任意的地点加入到玩家的任务当中。

→艾路会有许多不同的个性，这当然也会影响到艾路的行动模式。



能在采集与狩猎时大显身手!!

↑→玩家一靠近采集点，艾路就会依照自己的意志帮忙收集道具。它还会运用武器、炸弹、笛子等道具来支援玩家。





雇佣艾路的方法!!

←在猫婆婆那里可以雇佣到随行艾路和艾路厨房。

Interview

更多高难度任务可供挑战 制作人重新检视所有的要素

这次加入了久违的“G级任务”，虽然官方仅仅说了一句“G级任务解禁”，但本作当然不会只是在“G级任务”上做文章，例如还追加了一些上位任务。制作人曾反复强调会在本作中加入“性质不同”的任务，就像是前作中同时挑战两个怪兽那样。他们旨在拓展《怪物猎人》系列的新玩法，并且试图令这些新任务更加具有挑战性。甚至连在前作中已经出现过的怪物都有了全新的玩法还有令人惊喜的内容。至于涅寇特，玩家将可以从它那里承接村长任务的上位任务。虽然过去村长任务里的内容全都是下位任务，不过制作人很希望准备一些单人游戏时也能充分享受游戏乐趣的任务，毕竟集会所的上位或G级任务如果要一个人来打的话，难度确实太高了。

在新要素方面，本作中的新场景“树海”，其实也不是原样照搬PC版的设计，而且经过改变之后，这个场景也成为了本作的形象场景。而那些旧场景同样也不会是一成不变，尽管在外观上让大家可以找到怀旧的感觉，但每一个场景都已经有了新的修改和设计，让玩家在怀旧的同时也能感受到全新的体验。

武器方面的变革非常醒目，而且锐利计量表也增加了紫色的部分，这是比白色更加锐利的程度表现。这是因为本次加入了G级任务的缘故，所以相对来说猎人方面的装备也提高了一个等级。除了锐利度增加，本作的武器数量也变成了前作的2倍，防具也增加了不少。

最后一点，就是怪兽中出现了新的亚种，还有前作的梦幻怪兽山掴也在本作中登场了。本次公开的是大名砂札米的亚种，它也会做出一些和通常种不同的动作。本次公开的怪物资料并不算多，大概也是制作人想多给玩家留下一些悬念。

关于随行艾路的个性，这对冒险过程还是有一定影响的。例如有非常胆小的艾路，还有见了弱小的怪物就上去一通殴打的艾路等等。由于个性差别很大，玩家可以试着带不同的艾路一起出发，来体验它们的不同。不仅如此，随行艾路还可以在艾路厨房里进行训练。训练自然会对艾路的数值有所影响，而且玩家还可以和艾路进行一定程度的交流。



进入魔界的深邃森林，



恶魔情报更新!!

DEVIL MAY CRY 4

CAPCOM预定在PS3和Xbox360上发售的动作游戏大作《恶魔猎人4》发售信息已经基本确定。两个版本将于2008年1月31日同时发售，对于喜欢《恶魔猎人》系列的玩家们来说，感受全新硬派动作体验的时刻已经越来越近了。根据最近披露的开发消息，《恶魔猎人4》的主题曲将由日本流行乐队“L'arc en Ciel”演唱。“L'arc en Ciel”是个于1991年在日本大阪成立的四人乐队组合，目前签约于索尼音乐有限公司。“L'arc en Ciel”演出经历丰富，在日本国内拥有比较稳定的人气，还曾于2005年来华进行演出。本次，由他们演绎出的全新主题曲不知会为这款游戏增添怎样的色彩。



←本作已经正式提上发售日程。

PS3	本刊译名：恶魔猎人4			CERO C
	CAPCOM	8390日元	2008年1月31日	
动作	BD-ROM	日版	1人	记忆容量未定

《恶魔猎人》系列最大的魅力，就是与动作丰富多彩的恶魔们展开激战。组合各种各样的攻击，对应不同恶魔编织出不同的攻略方法，其中蕴含着深奥的游戏性。同时，这也是玩家们进行挑战，磨练游戏技巧的主要内容。本作之中依然会有很多新恶魔登场，它们不仅具有华丽的外形，也拥有更加变化多端的技巧。本期中将介绍这些恶魔当中的两只。

本作的舞台是位于大陆沿岸部的都市“佛尔图纳”。魔剑教团将昔日曾经为了人而战斗的恶魔“斯巴达”奉为神，并派出教团骑士，要歼灭其它所有恶魔。本作的主人公尼禄就是教团骑士的其中一人。尼禄的资料已经在以前的介绍中披露过，最近放出的主要是场景和敌人的资料。

Battle Scene



强袭魔兵的身手非常敏捷，同时由于装备了盾牌，防御能力也比较高。虽然强袭魔兵是普通敌人，但攻击方式多彩，还能用锐爪潜入地下发动奇袭攻击。



↑→强袭魔兵拥有与机敏的外表相称的灵活动作，除了从空中及地面进行突击外，还会多只一起实行合围。

Assault

强袭魔兵

昔日魔界帝王制造的精锐魔兵独自进化后的种类，和系列第一作中登场的“剑刃魔兵”外形相似，脸部戴着假面，右腕还装了盾牌。

→当年剑刃魔兵的假面可以使伤害半减，本作中强袭魔兵的假面不知会有什么样的效果。选择攻击方式时应当留意。



从目前的情报上来看，强袭魔兵可以看成是当年剑刃魔兵的强化版。这些为进行杀戮而制造出来的战士将在本作中成群结队地出现在尼禄面前。想打倒这些强韧的魔兵，必须先破坏它们用来进行防御的防具。想做到这一点，可能要使用某种特定的攻击方式。

迎接全新挑战。

魔剑教团的骑士踏上全新征途，用恶魔的右腕粉碎拦在面的敌人。

作为人气系列的最新作，本作继承了以前作品中华丽流畅的战斗风格。虽然教团骑士尼禄代替恶魔猎人但丁成了本作的主角，但游戏的基本风格并没有太大改变。魔剑教团所崇拜的魔剑士“斯巴达”就是前几作主角但丁的父亲。魔剑教团在要塞一般的佛尔图纳都市中建立据点，展开歼灭恶魔的行动。身为教团骑士的尼禄拥有名为“恶魔的右腕”的能力，可以在远距离捕捉敌人并将其抓到自己身边，有多种多样的用法。在特定情况下，甚至可以直接抡起敌人作战。

与以前作品保持紧密的联系

←新主角尼禄的背景与以往作品也有很深的联系。

本作的剧情与系列前几部作品有着非常紧密的关系。在本作剧情的开头，但丁被魔剑教团所袭击，因此但丁在本作中的出现方式一直是玩家们关注的主要内容。以前的报道中已经介绍过，但丁在本作中依然是可以使用的角色，并且拥有了最新的武器系统“冲击钢”。满足某些条件后，玩家就可以使用这位经典主角了。从已公布的游戏画面中可以看出，但丁模式下的战斗是在以往基础上加上新要素而成的，很多令玩家熟悉的动作也会再次出现。除但丁之外，前几作中的其他角色也会露面，例如初代女主角崔茜和三代女主角蕾蒂等。

Battle Scene

在神秘的森林地带中与强敌对阵！

城塞都市佛尔图纳周围环境复杂，恶魔们存身于各种不同的场景之中。本期中公布的场景是爱奇德娜和强袭魔兵们栖身的“密迪斯之森”。与系列中很多暗色调的经典场景不同，这是一座处于阳光笼罩之下，有着美丽景色的森林，宁静的自然和凶猛的恶魔形成了奇特的反差。



↑就在尼禄准备用恶魔的右腕击向巨大植物的尖端时，“花瓣”突然张开，露出了女性姿态的本体。

Echidna



爱奇德娜的外形犹如一条巨蛇，形态不断变换。长鞭一样的尾巴和触手会使出与巨大身躯不相称的高速攻击，移动速度也很快，与之周旋颇为不易。

耐心寻找战机 攻击身躯上的核心



↑一广阔的攻击范围使尼禄难于接近。找出弱点的关键恐怕还在“恶魔的右腕”上。

崭新设定！

全新描绘的各种角色形象

本作的角色设定起用了CAPCOM本社的插画师吉川达哉（Yoshikawa Tatsuya）。吉川出身于日本奈良，1993年进入CAPCOM，后来凭借《龙战士（Breath of Fire）》系列的角色设计工作而成名。在本次的《恶魔猎人4》中，吉川独具特色的角色设定将为游戏进一步增添光彩。

爱奇德娜

外形酷似食虫花的森林之主，凶恶的外形中透出一丝令人颤栗的美感。播下种子寄生在其它恶魔身上，将繁衍魔界植物当成任务。

三主角聚集在狱界贝赛克，

降临狱界的魔姬

之前在《召唤之夜》系列中有过合作的FLIGHT・PLAN和BANPRESTO,这次再度强强联手,在PS2平台上打造了一款完全原创的S・RPG力作,这就是《POISON PINK》,预定于2008年春季正式发售，本次报道将为您着重介绍一下游戏中迷雾重重的主人公们。另外还有一些相关的系统介绍以及崭新的特性——玩家可以将在战场上得到的魔神人的力量收为己用。



↑游戏初始不同的主人公会展开不同的故事，未选择的主角将会作为敌人登场。

游戏舞台是"狱界贝塞克"——位于现实世界和魔界之间的狭长地带。游戏的三个主角分别由于不同的原因造访"狱界贝塞克"，从而拉开故事的序幕。本作中的人物设计十分的扎眼，画家tomatika笔下的人物造型，对故事起到了画龙点睛的作用，可以说，正是这些别具特色的人物造型，将游戏提高到了更深的层次上，个中滋味只有试过以后才会真正了解。

泰兹

主人公1号 **Thazi**

为了得到"究极之毒"而造访狱界的神秘少女。有着女王一样的性格和气质。对黑魔法有着异常浓厚的兴趣，受到魔法攻击时可以不受伤害。

POISON PINK
ポイズンピンク

本作是FLIGHT・PLAN和BANPRESTO联手打造的战旗类型的游戏,游戏的人设十分独特,给人一种飘逸的感觉,共有三位主角可供选择,系统中的特别之处是加入了魔神人的要素,会有100个以上的魔神人登场。 □文/龙马

PS2	本刊译名：毒粉			CERO 審査予定
	BANPRESTO	价格未定	预定2008年春发售	
S・RPG	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

白银之贤者

拉纳卡尤拉斯

被称作"银狼"的高级魔神人，经常用自己渊博的知识来帮助泰兹。

Ranunculus


↑每个主人公身边都会有一个固定的伙伴出现，作为助手。

STORY

这是一个人、魔、精灵共存的时代
圣巴鲁达米安王国统治北欧已延续了40代

圣巴鲁多教被定为正统母教
他们与信仰其他教派的人不断进行战争
圣骑士团一直都是战场的先锋
奥利芬与公主露娜西订立了婚约
但是订婚10天后公主失踪了

圣巴鲁达米安王许下诺言
谁能从狱界贝塞克救出露娜西公主
就满足他任何一个愿望

谜之骑士团长

为救出未婚妻露娜西公主，而来到贝塞克的圣巴鲁达米安王国的骑士团长，原本是个心胸宽广的青年，但由于公主失踪而变得暴躁异常。





奥利芬

主人公2号 **Olifen**

背负各自的命运展开战斗！



救死扶伤的圣职者



哈述 主人公3号 *Harshu*

圣巴鲁多教的神官，活泼开朗。年仅17岁就精通白魔法，其实力在教团内部是数一数二的。受教皇委托，与两个伙伴一起前赴狱界贝赛克展开调查。



衣着华丽的篡权者

杜法斯顿 *Duphaston*

巧舌善辩，将主人公们玩弄于股掌之上的神秘侯爵。对狱界十分感兴趣，便展开冒险。



手持利剑的佣兵

隆德米恩 *Rondemion*

以狩猎魔神人为生的佣兵。追踪魔神人谢普希福特来到贝赛克。25年前从魔神人的手中拯救人类的勇者也叫隆德米恩，不知道是不是巧合。



游戏中，玩家可以通过左图的基地（正式名字叫做伊萨波斯特罗斯），自由往来于狱界贝赛克和人类世界之间。基地中有各种各样的设施，可以利用这些设施进行己方军队的编成以及装备的强化，在道具屋中可以购买到战斗中必不可少的各种药品等等；另外，在酒场能收集很多对自己有利的情报，对游戏的发展起着至关重要的作用；基地中的场景相当的多，有时在某个特别场景中，聚集到指定的人后，还会发生特殊事件。在整备工作结束以后，可以从这里直达狱界贝赛克。下面为大家进行详细讲解。

游戏基本流程

在基地整备我方军队

在基地中可以进行己方军队的编成、装备强化，以及魔神人的调整。另外，基地中还有可以让你忘记战场硝烟的迷你游戏。

向狱界展开强大攻势

在贝赛克，可以选择想要攻略的地区，展开进攻，当满足一定的条件后，就可以占领该地区，并继续展开剧情。

这也有道具屋

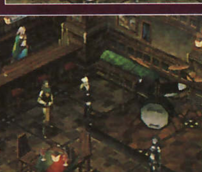
→道具屋由 被称作“库库”族的种族来经营，随着游戏的进行，道具的种类和数量也会增加。





←根据目前掌握的资料，推测物品共有“武器”、“防具”、“装饰品”、“道具”4种。





不只是道具屋，这里有各种设施！

←在酒场里会遇到各种各样的佣兵，同时也有很多情报。

在基地的内部，会发生各种事件



↑这是基地中发生事件的一幕，这到底是什么事件呢？

极特别事件！



在回合制战斗中挑战100

战斗是在四方形的立体空间内进行的，战斗地图中高低不平的地充分凸现出层次感。战斗系统目前还不是十分明了，但是可以肯定地是，敌我双方都遵照一定的行动顺序进行回合制战斗。在战斗中，可以根据人员地理位置的不同配合行动的顺序，制定出合理的战术进行制敌作战，因此，相信喜欢使用少数精锐或是崇奉个人英雄主义的玩家，一定可以在这款战旗类游戏中找到自己的乐趣。





←↓不管是敌方还是我方，开始时战斗的形态比较单一，首先都只能巧妙运用自己的固有能力进行战斗。

不同角度欣赏这战斗……

捕捉获取魔神人 为您详细讲解诀窍

捕获魔神人不能靠蛮干，必须使用巧劲，找到它们的弱点后再下手。必须先给与它们足够毁灭性的打击，使它们的状态变成可以进行捕捉的“BIND”后，才能进行之后的动作。不同的魔神人，它们的特点各不相同，捕捉的方法也各不一样。



←在战斗中，对每个角色都会有独特的特写镜头进行切换，从各个角度将颇具魄力的战斗场面呈献给玩家，进一步解读魔神人的战斗。

将魔神人的能力抽出！

在基地的椿姬之馆，可以将在战斗中捕获的魔神人自由整备。整备的方法多种多样，可以抽出魔神人身上的血液（PP）进行消费，也可以将任何一个魔神人编入自己阵营，下面将一一为您进行解说。

活用捕获的魔神人！

1 转换成大量的PP

PP就是魔神人加入己方阵营所必须的点数，在战斗中击倒魔神人就可以得到PP。从捕获的魔神人身上可以得到大量的PP。

2 夺取魔神人的能力

不同的魔神人拥有着各不相同的特殊能力，可以将这些能力运用到武器或者防具上，装备品的能力限制随人物成长而不断上升。

3 将魔神人变换物品

将捕获的魔神人卖掉，在道具屋中就会追加与此魔神人有关的物品可供购买。卖掉的魔神人的种类越多，对应的物品也就越多。

4 加入我方战斗部队

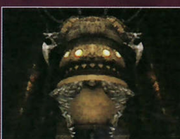
消费一定的PP后就能让魔神人加入己方。不管是BOSS还是巨大型魔神人都可以加入，不同的只是消耗的PP点数而已。

魔神人分为五种 五种属性密切相关！

正文：在椿姬之馆的主菜单上会显示出捕获的魔神人的各种资料，值得注意的是魔神人的五种属性：“无”、“灵”、“地”、“仙”、“超”。

卡梅利亚 魔神人破碎机！

椿姬之馆中制备有特殊装置“魔神人破碎机卡梅利亚”，可以用它抽出魔神人身上的血液（PP）或者特殊能力。









掌握椿姬之馆的女主人

阿卡亚斯

椿姬之馆的主人，抽取魔神人的力量，制成专用香水“魔香”进行保存。魔神人身上到底有着怎样的气息？魔香到底是做什么用的？这些目前还是未解之谜。

个魔神人!!

魔神人间的强力战斗!



↑自军的魔神人向敌方的魔神人展开攻击，战斗可谓惊心动魄。

魔神人哥特阿斯 设计 NINNIN

魔神人特拉努斯 设计 菲泽青

魔神人奥塔库潘 设计：NINNIN

著名的设计师为魔神人担当设计

在本作中，担任魔神人设计的都是名设计人。其中有参加了《假面超人》等特摄剧的拍摄制作的绘画大师菲泽青，还有为BANDAI的超人气模型"S.I.C"系列进行造型设计的安藤贤司等等，阵容十分华丽。

魔神人雷奥库斯 设计 ガトー（FLIGHT・PLAN）

魔神人埃库・阿拉涅 设计 安藤贤司

魔神人特里尼蒂 设计 菲泽青

↑大量设计人员的加入，使得魔神人们拥有着多种多样的独特造型。

魔神人哈斯塔鲁尼斯 设计 ガトー（FLIGHT・PLAN）

魔神人拉皮丝科亚 设计 菲泽青

魔神人埃尔菲 设计 安藤贤司

魔神人埃鲁・斯特拉 设计 安藤贤司

游戏中将插入CG影像！这些影像全部由白组制作！

为本作中的CG影像担任制作的是著名的影像制作公司白组。代表作是创造过超人气剧场电影《ALWAYS三丁目的夕阳》和在PS3上发售的《GENJI神威奏乱》等等。白组制作出的影像有何不同之处呢？让我们期待游戏问世的那天，用自己的双眼来见证传说的真伪吧。



一白组制作的图像清晰细致，使人为之侧目。





来自开发小组的声音 了解第一手游戏相关资料

在S・RPG类型的游戏中，将敌人捕获加入己方，或者解体变成武器什么的，很有意思吧？游戏中的舞台是黑暗的神秘世界，千奇百怪的设计人进行设计的魔神人等等，这些要素都是我喜欢的，而这些正是我开发这款游戏的创作源泉。（导演：川濑浩一）

混沌与破坏！背叛与真实！从属与抽出！这些离经叛道的要素是与以前那些单纯的S・RPG游戏不同的。战胜敌人的爽快感与魔神人整备的要素一定会令你沉醉。

（制作人：深泽智和）

精品射击游戏，移植PS3主机。



LOST PLANET
EXTREME CONDITION

短发美女全力支援主人公

露卡

FPS类游戏中少有的女性角色。在本作游戏中她是“雪地队”所属的一名队员。性格温和的她也有着坚强的一面。在游戏的进行中，她会多次帮助主人公威因度过各种困难。也可以将她看做是本游戏的女主人公。

王牌制作阵容 科幻风格的大作

本作是由CAPCOM公司的王牌制作人稻船敬二领衔开发的一款动作射击类游戏大作。除了游戏的本篇之外，还可以通过PS3的专用网络来下载体验更多的游戏内容，同时在线对战模式自然也是会有的。在游戏的进行中，玩家的主要目的就是使用各具威力的新式武器与机器装甲来打击星球上神秘的原生物种“艾克利德”，夺取其体内的“能量”。值得一提的是，游戏中的场景非常广阔，行进过程中需要根据情况选择搭乘机器装甲或是步行前进。 □文/龙马

在失落的星球——极限状态游戏中并不单单只是描写人类对付异形生物的故事。为了争夺原生物种“艾克利德”体内的“能量”，人类自身内部也展开了激烈的“竞争”……故事的主人公威因在一次“竞争”中，遭到了巨型艾克利德的袭击，深受重伤并失去了大部分的记忆……而后被露卡所属的“雪地队”组织搭救，并成为了其中的一员。对于威因来说，比起为了复仇而去讨伐原生物种“艾克利德”，还是阻止各个党派之间的恶性竞争更为重要……

人物动作再现真实战斗 音效、物效炫耀主机机能

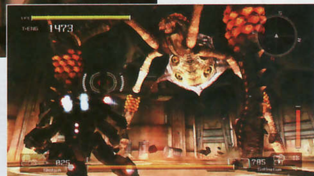
本作游戏中对于人物与机动装甲动作的捕捉、物理效果以及音效等都十分到位。当地面受到强烈的震动时，主人公会因为失去重心而站立不稳，并且场景中的物品会发生一定的移动。

还有，当有剧烈的爆炸后，会产生出非常真实的烟尘等效果，不过同时这些真实的烟尘也会阻挡玩家的视线，间接增加了游戏的难度。当遇到此类问题时，可以通过雷达来确认敌方的位置，进行躲避或攻击。



←当玩家驾驶上机动装甲后就可以狂虐异形生物了，不过也要注意残弹哦。

大魄力战斗，爽快感十足



→在对付体型巨大的BOSS级怪物时，即便是搭乘上了威力强大的机动装甲，也决不能够轻敌。应该小心躲避其攻击，并看准时机对其弱点进行猛攻。这样才能轻松获胜。

PS3	本刊译名：失落的星球——极限状态			TEEN
	CAPCOM	价格未定	2008.2预定	
动作射击	蓝光	美版	1人	记忆卡容量未定

完全移植的魄力战斗



←本作游戏中的异形生物造型十分奇特，图中的这只看起来虽然很"单薄"，但是实力却很强。尤其是当在玩家没有搭乘机动装甲的情况下，更是要小心对付，否则很可能会被对方秒掉……



步行与搭乘，双重作战模式

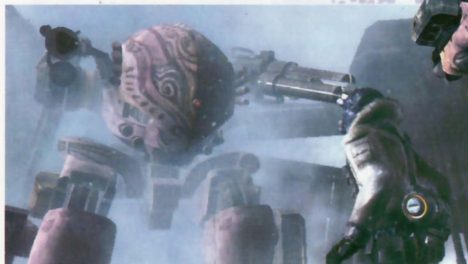
→在搭乘上机动装甲后，玩家的实力大增。不过此时的敌方BOSS能力也会相应的增强。

传统枪械一网打尽 幻想式兵器全新追加

本作游戏中可以使用的武器种类十分丰富，除了普通的来复枪、连射机枪、、狙击步枪、压缩热能的"能量枪"以及手雷之外，还可以搭乘机动装甲，并且能将机动装甲上装备的重型机枪、导弹发射器等武器卸下来使用。在对付体型较大的艾克利德时，搭乘机动装甲会比较轻松，而对付与主人公同样的人类时，最好将机动装甲上的重型武器卸下来使用，会有很好的效果……

高级装甲

普通装甲



↑主人公面前的高级机动装甲，究竟是敌方的BOSS，还是我方的道具呢?

暴力男实力强劲不容轻视

班德洛

有着强壮的肉体，以及狂放不羁性格的男性。从他那狂妄的表情就可以看出此人绝非等闲之辈。在游戏中他如若作为敌方角色登场，必为BOSS级的角色。同时他也会是游戏中掌握着关键情报的重要角色之一。

未知星球的神秘探险，引发了狩猎原生物种的激烈战争。

本作的故事背景被设定在一个极度寒冷的星球中，被称为"雪地队"（或称为雪贼）的人类组织来到这里展开了科学实验考察，考察队在遭遇到了星球上的原生生命体－艾克利德的袭击后，意外地发现了艾克利德体内蕴含的一种对人类有着非常重要意义的"能量"。为了获取这种珍贵的热能，"雪地队"等武装集团驾驶着人型装甲机体在危机四伏的冰天雪地的广阔世界里，与神秘的异形生物"艾克利德"展开了相互对抗。本作故事的男主人公威因是一位失去了对过去大部分记忆的年轻战士……最终，他在同伴们的全力协助下会战胜全部的敌人、克服一切危险的困难，追寻到整个事件的真相。



↑战斗时的烟雾效果十分的出色，不过也间接加大了游戏的难度。

←当玩家使用重型武器时的效果是非常震撼的。



↑机动装甲不仅可以使用射击武器，在其身上还装备了接近战用的貌似"实体剑"的武器……

点评人 小沛





MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES



Wii	本刊译名：马里奥和索尼克 北京奥运会		
	任天堂	39.99美元	2007年11月22日
体育竞技	DVD-ROM	美版	1-4人	记忆卡容量未知

举起Wii的手柄，点燃奥运火炬！从此刻起，你将担负着国家荣誉！

《马里奥和索尼克 北京奥运会》是11月份Wii的无数强档大作之一。因为这个月实在有太多的好游戏，所以本来的关注点也并没有全放在这个作品上。不过当拿到这款游戏后，其无与伦比的气势，和超高的游戏性立刻让人投入其中，心无旁骛。

好久没有对一款游戏的片头CG感兴趣了，而这次也不能用感兴趣来形容，基本可以说是看得我热血沸腾！因为画面的一开始从奥运的五环标志出发，然后以奥运转播直升机的视角来俯视北京的奥运会主场馆——鸟巢！刚看到这里，我便觉得开始激动了，仿佛北京奥运会马上就要开幕了，一场属于中国的世纪盛典即将展现于眼前！接着一个个熟悉的面孔出现在了各个比赛场地，当然就是我们所熟悉的马里奥系列中的角色，以及索尼克身边的朋友和敌人。本以为他们的出场会令整体气氛一下子轻松下来，不过接下来他们的表现却令那种激动和兴奋延续了下去。整个过程的慢放和镜头转换，再加上激昂的音乐，实在不像是以往的马里奥系列风格，反而透出一种庄严神圣感。直到最后马里奥和索尼克一起冲向百米终点的一刹那，画面猛地弹出游戏的logo！……我觉得心都要跳出来了！前面说了这么多，大家可能觉得不可思议，不过只要你亲自看了，相信会和我一样激动，起码中国玩家会有这种感觉！

稍欠丰富的比赛项目

本作中所包含的比赛项目均出自于奥运会的真实设置，但数量远远少于真实的比赛，更没有本次北京奥运会新加入的武术。不过有鉴于游戏和现实的差异，我们也可以理解任天堂的难处，毕竟像体操、举重之类的项目也不适合于在游戏中表现，而像球类比赛项目也仅仅有乒乓球。比赛项目较少，是本作最大的缺憾，除了那些实在不适合的项目，其实还有很多项目是可以加入的，感觉本作还是太追求推出的时间，并没有再进行深度开发。估计任天堂也没有把这款作品当成真正的一线大作。

我们就拿田径项目来说，像什么100米、4乘100米、110米栏等，其因为操作的差异不大，于是游戏中将这些项目都加入了进来。同样的还有游泳和跳远等。但既然是北京奥运会，本次最有特色的武术为什么没有加进来确实令人费解。因为武术的对抗性很强，而且很有本次奥运的特色和代表性，没有收录的确很可惜。从收录的项目来看，任天堂挑选比赛项目的标准就是容易模拟，有一定的对抗性，同时也尽量避免已经推出的类似作品。

模拟造成的难度差异

Wii的魅力就在于模拟真实的玩法，这也使得本作比之前所有的奥运题材游戏更加具有投入感。特别是在多人一起玩的时候，以奥运金牌为争夺目标的背景下，更是令游戏的过程充满了刺激和欢乐。例如在100米的比赛中，几个人一起拼命地交替挥舞手柄，看谁最先到达终点。这个比赛确实是在较量玩家们的体力，而那种拼尽全力的过程便是其他所有游戏没法比的，以此获得的成就当然也会更加令人兴奋。而一些技巧性的项目则非常考验玩家的反应，例如射击、蹦床等。这些可能就要看玩家的游戏水平如何了，对于一般玩家来说也有着较高的挑战性。另外还有一些是考验玩家的战术思想，例如击剑、乒乓球等，什么时机进退、出剑，以及挥拍的时机和角度，都很像在进行真实的比赛。

这些模拟的操作方式在接近真实的同时，自然也造成了操作难度的差异，并且这种差异还不算小。最简单的例如跑步、游泳，但过程很累。稍微难一点的例如链球、跳远，需要玩家把握扔球和起跳的时机。再难的就要算蹦床和射击，太考验瞬间的反应了！这个游戏对于玩家的体力、反应都是一次艰巨的考验，难度可能忽高忽低，令人一时不太适应，但大概任天堂是想让玩家们清楚一点，当世界冠军不是那么容易的。

比赛之外的有趣设置

除了有趣的比赛过程外，本作最值得一提的是游戏中收录了真实世界中的各项比赛记录，包括奥运会记录和世界记录。当你在游戏中打破了这一记录后，画面上会有相对应的祝贺提示，其成就感也比其他游戏要高出许多。另外，大家还可以把自己满意的一些记录上传至官方的成绩排行榜，与全球的玩家比赛。

另外，除了奥运比赛项目，本作中还有一些迷你游戏可以用来消遣。虽然都是些特别简单的小游戏，但在大家玩累了主线的这些比赛时，也可以拿这些小品游戏适当放松一下。

还有就是本作的收集要素比较丰富，获得了每项比赛的冠军，以及用每一个角色完成任务挑战后有相对应的奖励，包括图鉴以及音乐欣赏等等。也算是走了任天堂一贯的收集路线。





【点评人/龙马】本作真的很好玩，毕竟这是Mario和Sonic的第一次合作（本人也很期待《大乱斗》中的第二次携手），所以感觉上本作结合了任天堂与SEGA各自的长处，画面清新可爱，音乐也十分震撼。非常庆幸的是本作登陆了Wii平台，利用模拟操控来重现赛场上的拼搏，使得游戏性得到了保证。同时通过线上模式，玩家有机会将自己打破世界纪录的成绩上传网络！但是本作的缺点也还是有的，例如比赛项目太少，某些项目有些重复等等。但是瑕不掩瑜，本作还是很优秀的。可惜伦敦奥运会要2012年才开，不然真希望Mario和Sonic能够快点携手下一次的比赛。





【点评人/猴子】马里奥和索尼克是游戏界巨头任天堂和世嘉的代言吉祥物，原先两个敌对阵营的吉祥物今天终于牵手到了一起，而游戏题材更是2008年北京奥运会。世嘉是正式获得奥委会授权，推出以北京奥运会为题材的多款游戏，这样一部作品的出现显然令我们中国的玩家非常兴奋。在本作中收录了北京奥运会的多项官方赛事，马里奥和索尼克相关系列中的经典角色也都悉数登场。游戏充分利用了Wii独特的操作特性，用创新的玩法进行百米赛跑、打乒乓球等各类赛事。由于是全球最著名的两大游戏角色在同一个舞台上竞技，所以游戏品质似乎也早就得到了保障。





【点评人/雪飞】这款作品从公布到推出，居然只用了短短几个月的时间，真是令人惊讶于任天堂的开发速度。而且在玩过之后也觉得，任天堂和世嘉在短时间内的确打造出了一款不错的作品！不过要说这个游戏有什么突出的过人之处，那倒还真不太好找，甚至我觉得此类游戏其实和《马里奥聚会8》的实质也没有什么不同，都是比赛，都是模拟。只不过本作依托于奥运会，给人更加正式的感觉，但比赛项目少也是不争的事实。好在任天堂还准备了很多小游戏，不然本作的乐趣会很快被发掘完的。最后再补充一句，大家玩的时候一定要悠着点，否则很容易行动不能自理。



就冲着任天堂和世嘉的联合号召力，再加上是咱们北京奥运会的背景，这样的作品可谓千载难逢。

点评人 荇菜





バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ

期待已久的“生化”系列回顾之作，但令人失望的是剧情并无太多亮点，总的来说充其量是一个中等水准的光枪游戏。

Wii	本刊译名：生化危机 安布雷拉编年史			CERO C
	CAPCOM	7340日元	2007.11.15	
光枪射击	DVD-ROM	日版	1-2人	2格

令人怀念的三代主角在这里齐聚 打开安布雷拉尘封已久的秘密

不知道有多少人和我一样，是抱着“看剧情”的初衷去尝试《生化危机：安布雷拉编年史》这款游戏的。本作打出“编年史”的旗号，本意正是利用“安布雷拉公司的兴衰”这根最为关键的线索，将生化系列各作的故事串接起来。再加上一个“安布雷拉覆灭”的原创章节，正好弥补了从《生化危机：代号维罗尼卡》到《生化危机4》之间的空白。然而令人失望的是，本作剧情的精彩程度与人们的期待相去甚远。游戏一共分为四章，前三章分别以系列的0代、1代和3代作为背景，而第四章则是上面提到过的原创章节“安布雷拉终焉”。本作并没有试图去完整地复述各部原作的完整流程，而是以每章三个小节的形式，节选出原作中一些令人印象较为深刻的场景，并且在一定程度上加以改编。例如对应3代的章节，就主要包括了浣熊市市区、警察局这两个场景，并且加上了一个原创的地铁站场景。其实，为了适应不同的游戏类型，对原作剧情作出一些合理的改编本来无可厚非。但在本作中，这种改编有时候达到了让生化迷很难接受的程度。例如“双主角不同流程”是初代《生化危机》的基本设定之一。按照原作的剧情，克里斯和吉尔两人从一开始进入洋馆就互相失散，此后历经磨难才得以重逢。而在本作中，则让他们两个人从头到尾一起行动——这样固然是便于让2P同时进行游戏，但在生化迷看来却怎么都不是滋味。至于原创的第四章剧情，同样也是乏善可陈。对于“安布雷拉到底是如何消亡”这一段原作中缺失的重要剧情，本作同样也语焉不详。安布雷拉偌大一个跨国公司，怎么会忽然之间灰飞烟灭呢？无论是在哪一代生化中，都没有对这一点做出明确的解释。本作也只是另起炉灶地把玩家们带到了“又一个”秘密基地之中，并且生拉硬拽地弄出来一个俄国人作为这次的Boss。这种避实就虚的做法，实在很难说有什么高明之处。

不过如果你并不怎么在意剧情、仅仅是把本作当成一个纯粹的光枪游戏来玩的话，它的整体素质还是比较让人满意的。虽然此前在PS2平台上就推出过《生化危机：武装生存者》之类以生化为背景的光枪游戏，不过本作在系统方面做出了不少的改进。首先当然是操作方式的变化：既然是在Wii平台，当然少不了用到Remote手柄的功能。就个人感觉而言，使用Remote手柄来瞄准射击，手感还是较为舒适的。不过在键位设置上，还是有一点不足：切换武器使用的是十字键的的上下方向，但由于十字键和A键之间距离较远，在紧张的战斗中根本不可能灵活使用；而左手“双节棍”手柄上的C键虽然也可以切换武器，但只能单向切换。如果你同时携带三四种武器，就可能要按好几次才能选中自己所需的那一种，这无疑带来了很大的不便。与此同时，左手手柄上的Z键却与A键功能重合，纯属浪费，既然这样为什么不将Z和C键一起设置成切换键呢？

其次，相对于传统的街机光枪游戏，本作也强化了“家用机”的概念。在本作中，引入了收集、升级等要素。你可以在每一关中搜索每一处可疑的角落，找到隐藏其中的文件。这些文件中记录了一些游戏的背景资料，虽然大多数并不新鲜，但对于生化迷来说也还是具有一定的阅读价值。每过一关还会根据你的成绩给出评价，并且奖励相应数量的星星，你可以使用这些星星来给自己的武器升级，获取更强大的火力。值得一提的是，即使你反复挑战某一关，所得到的星星也可以一直累积。也就是说，你能够获得的星星数量理论上是无限的。因此，尽管本作的关卡难度颇高，不过只要利用这个“无限升级法”，挑战起来也并非什么难事。

本作中还有一个比较重要的设定就是“会心一击”。大部分敌人身上都有一个弱点部位，当准星瞄准弱点部位的时候就会闪动红光，如果准确命中就能对敌人造成巨大伤害，甚至直接击毙。而如果攻击弱点之外的部位，即使是最低级的丧尸也可能需要十数枪才能打倒。这使得游戏的难度显得有些“CU向”，而能否熟练使用会心一击也成为判断高手和菜鸟的标准。但不得不说，本作在打法设计上还是显得过于枯燥。绝大多数敌人的弱点都在头部，而没有更丰富的变化。而几乎所有的Boss也只需使用机关枪猛扫即可，再加上几个千篇一律的紧急回避动作，给人感觉是在比拼弹药数量，而并不是射击技术。

另外需要提到的是本作的长度。本作分为四章，每章除了三个小节的主线任务之外，还各有两到四个隐藏关任务。例如洋馆事件这一章所对应的威斯克“复活”、浣熊市坏灭事件所对应的“第四幸存者”等等。如此算来，整个游戏一共有二十多关，其中主线关卡长度通常在10至15分钟左右，隐藏关卡也有5分钟以上，总长度比起一般的光枪游戏来说要长得多了，从这个意义上讲这个游戏倒是颇为超值！

B



【点评人/北斗】肯定有很多人对本作的剧情失望了吧，我也是其中之一。原来指望CAPCOM能够在本作中透露一些不为人知的秘密，把以往各作之间遗漏的细节作一番补完、把自相矛盾的地方自圆其说一下，不料居然是这样一部“生编滥造”的作品。作为“系列回顾”的前三章直接用原作的CG凑数，新添加的一些情节则是绿头不对马嘴。而原创的第四章怎么看怎么像粗制滥造的“外传”，根本没有解释安布雷拉公司衰落的具体原因，而CG画面素质也是十分低劣。看来CAPCOM的编剧真的是江郎才尽了，让人担心5代到底会编出什么离谱的故事来。

C



【点评人/小沛】不知道大家注意到没有，在生化系列的日版中，本作居然极为“罕见”的有爆头的设定！要知道，在其他各作是无论如何不能把丧尸的头颅击碎的。这次有了爆头，也许是为了表现“会心一击”这个系统的威力吧。说到会心一击，这个系统真是让人又爱又恨。如果不用吧，各种敌人都颇为耐打，半天都打不死；如果想用吧，又常常瞄不准部位，打来打去反而错失战机。看来我还是去找荇菜拷贝一个无限弹药的存档来好了……顺便说一下，玩这个游戏最好还是用配套的Wii Zapper，不但手感更好一些，而且更有射击游戏的感觉。

B



【点评人/龙马】实在很难评价《生化危机：安布雷拉编年史》这部作品：说它是“骗钱之作”确实有些过分，至少从流程长度和系统设置等方面来看，制作者还是给足了诚意；但说它是“制作精良”也显然名过其实，都什么年代了还拿泥菩萨似的CG角色出来混事儿，敌人设计也显得太平淡了一些。客观地来讲，这是一部“打着生化旗号、素质中等、平平无奇的光枪游戏”。从玩家们的反映来看，对这部作品大家还是颇为买账的。日本出货10万，两三天就卖出去8万多套。个人认为，也就是玩个新鲜劲儿吧，要玩生化，还是得等正统续作！

B

本作的隐藏要素取得与游戏难度无关，“无限弹药”也可以在Easy难度获得哦！

点评人 北斗





ASSASSIN'S CREED

X360	本刊译名：刺客信条			
	Ubisoft	59.99美元	2007.11.13	
动作冒险	DVD ROM	美版	1人	356KB

一次次跨越时空的惊险刺杀任务 再叱咤风云的人物也难逃身亡的结局

如今这个社会越来越讲究宣传和包装，虽然俗语有云“酒香不怕巷子深”，不过在这个一切追求快节奏、高效率的信息化时代，估计是很难有人能有这份闲情逸致去挖掘深巷中的美酒了。所以如何宣传自己的产品、尽最大可能地吸引大家的眼球从而争取到更多的消费者就成了厂商们必修的功课，游戏业界也是如此。那么《刺客信条》的一大宣传卖点是什么呢？“美女制作人”。没错，本作的开发人杰蒂·蕾蒙德在之前关于本作的各种演讲中频频亮相，尽管育碧官方没有明说，但明眼人都能看出来这其中的潜在含义。其实，“美女XXX”也不能算是什么新鲜的卖点了，这些年来什么“美女作家”、“美女导演”啥的噱头已经使用频繁到了让人厌倦的地步，不过在游戏界，这似乎还是头一遭，不可否认，效果确实还不错。

闲扯了这么多，还是把话题拉回游戏本身吧。先说说这次的剧情，因为在之前的官方宣传影像中，一直都是中世纪的阿拉伯世界风格，所以大部分的人都以为这是款中世纪题材的作品，然而实际开始游戏后你才发现：这是一款科幻作品。其基本原理无非是认为先祖的记忆会铭刻在DNA中遗传给后代，一帮科学家们在找到这名后人利用情景和行为再现的方式实现同步，最终解开那段尘封的历史——当然，这背后是有阴谋的。说实话，游戏中的绝大部分剧情都发生在中世纪，每次回到未来的剧情都只有极少的对话，两个部分的比重严重失调，让人觉得完全可以把未来这部分去掉，干脆做成一个纯中世纪题材的游戏。说到剧情……不知道育碧做的游戏为什么总是没有字幕，偏偏游戏中说英文的还都是中东的阿拉伯人，一口地道阿拉伯腔的英语听上去实在是一种痛苦——特别是在你真心想弄明白他们说的是什么的时候。不过呢，话又说回来，这个游戏还真谈不上有什么深奥的剧情：每次刺杀任务收集到的信息其实都极为有限，然后就是一刀将对方捅死后听几句遗言，中世纪部分的剧情谈不上什么丰满曲折啥的——刺客首领原来是最终BOSS的设定说实话已经被用过无数遍了；至于未来部分的剧情就更没有了，一直到游戏结束你都没能真正弄明白这个组织的真正阴谋是什么。游戏结局实在是太过仓促而且莫名，属于那种摆明了告诉你这个游戏肯定会出续作，但是在本作中却根本什么都没交代的设定，这一点实在是太让人郁闷了，相信有同感的朋友一定很多。



说到实际游戏，似乎是继承了次世代主机的优良新传统，本作中没有任何CG动画，全部过场和剧情交代都是采用即时演算动画的方式，这也可以理解，毕竟凭借新主机强大的机能，做出来的即时演算效果和CG相比也差不太多了。说到游戏的画面，北斗强烈建议有条件的玩家一定要用好电视来玩，画面非常漂亮，庞大的城市设定、每一个NPC角色都是可以互动的，我们不妨将本作理解成中世纪版的GTA。主角Altair给人的感觉近乎无敌，他能通过各种方式混入人群之中不被敌人发现，也能身手敏捷地爬上极高的建筑物，只要有任何可下手的地方就行，搁现在绝对是顶级的徒手攀岩大师。厂商在对Altair各项身体动作的描绘上极为真实，当你操纵Altair以极为流畅舒展的姿势如行云流水般地疾驰在屋顶上的时候是非常舒服惬意的。还有，在对刺杀的特写刻画上也很到位，集中体现在用袖刀暗杀目标时，两种方式一种很有刺客暗杀特色，另外一种则是极具动感和魄力。另外，攀爬到观察点后使用“信仰之跳”也是很爽的事情，让人感到原来跳楼也是可以跳上瘾的。

说完优点，下面该说一下本作中的不足之处了。首先就是每个城区的流程和模式太过模式化：爬楼、完成各种任务、杀人、逃亡，而且任务的种类来来去去也就是那么几种，更要命的是主线任务完成后所能获得的信息其实极少，根本谈不上对刺杀真正有帮助——本作中你既可以偷偷摸摸地暗杀也可以光明正大地挥刀子一通乱砍，反正最后的结果都是一样的，让人不得不感慨原来刺客是这么没技术含量的活啊！相较起来，同为刺客类题材的作品《HITMAN》在这方面的设计就要用心得多：每次暗杀都需要经过一系列的精心设计才能完成，而且许多刺杀任务的设计让人不得不佩服制作人员的头脑，在这方面，本作实在是要逊色许多。另外，本作中的BUG实在是多得可怕：包括骑马时的那个夸张BUG、对罗伯特之战前出现两个主角的BUG、发动反技秒杀敌人特写画面时的穿墙BUG、吊在船头的木板上时会发现水面下的贴图竟然是一片蔚蓝的天空的BUG等等。

B



【点评人/荐菜】“美女制作人”的噱头还是有些用处的，相信不少玩家就是因为这个原因才开始对本作感兴趣的。这次的操作方式比较新颖，A、B、X、Y四个按键分别对应主角的腿部、左右手以及头部，再加上其余按键的配合，游戏中的所有动作都是通过对应肢体按键的组合来实现的，而不是像以往那种键位对应关系。游戏的画面非常出色，特别是对主角各种动作的表现上极为流畅自然，看得出厂商在这方面是下了很大功夫的。不过本作在任务套路上过于模式化，玩久了会感到有些枯燥，另外，在刺杀方式上比较平庸，成就感不够。

B



【点评人/雪飞】《刺客信条》终于出了，发售之前的宣传真可谓是“铺天盖地”，什么美女制作人，什么超强的NPC互动，什么新颖的暗杀方式。但是拿到游戏后感觉却没有那么好，“超强的NPC互动”变成了“超强的BUG”，相信大部分玩家都看过“骑马BUG”，在如此明显的问题下本作居然还能得到众权威媒体的高分评价，实在让人不解。游戏的剧情设定也非常怪异，中世纪和现代相结合，一款原本的冷兵器作品变成了科幻作品，实在是让人有些无法适应。不过本作的手感还是不错的，特别是主角的各种动作，非常流畅自然。希望续作能够更加严谨。

B



【点评人/龙马】又是一款传说中的重量级大作。在此游戏发售之前看过不少次的预告片，感觉这是一个中世纪题材的游戏，没想到发售之后让人大跌眼镜：居然变成了穿越时空的科幻题材……除了题材上的落差外，游戏中全部都为英文配音，对于本人来讲就是完全的天书……实际的游戏部分，操作刺客将目标一刀捅死还算是比较过瘾的，但由于流程部分模式化问题严重，翻来覆去总是那一套，玩的时间一常，难免觉得乏味。要说本作唯一值得称赞的地方，也就只有游戏画面了。X360的机能充分地保证了即时演算下的画面质量；另外，背景建模的制作也是十分精致。

C

马也是有体力设定的，如果主角所骑的马被敌人砍中几次之后就会倒地身亡同时将主角摔下马来。

点评人 龙马







2007年11月11日，真・三国无双5经过轮回，浴火重生，在重生中游戏的动作性有了升华，体现出次时代无双不断追求、提升自我的执着。本作汲取了系列作品的精髓和天马行空般的创意，这次的重生使其形更丰，其神更髓，其涵更韵，其心更明。游戏中的角色动作和武器将焕然一新，系列从以往注重育成收集转型为更偏重动作操作、打斗效果型的正统ACT作品。

PS3	本刊译名：真・三国无双5			CERO B
	KOEI	7560日元	2007年11月11日	
动作育成	Blue-Ray	日版	1-2人	343K

三国无双浴火重生写春秋 神彩力作光芒四射舞风华！

2007年11月11日，真・三国无双5经过轮回，浴火重生，在重生中游戏的动作性有了升华，体现出次世代无双不断追求、提升自我的执着。本作汲取了系列作品的精髓和天马行空般的创意，这次的重生使其形更丰，其神更髓，其涵更韵，其心更明。系列从以往注重育成收集转型为更偏重动作操作、打斗效果型的正统ACT作品。强调攻击招式更加华丽、更加丰富和实用。全新的连舞系统是本作的战斗核心，普通攻击和蓄力攻击的招式均为固定表现形式，普通攻击经过数次又会回到起手式，这点和高达无双的普通攻击很像；蓄力攻击依然能取消普通攻击，但和以往不同的是，不论蓄力攻击取消哪段普通攻击，所表现的招式都是一样的。另外本作新增的杀阵攻击也能取消普通攻击而作出特定的攻击方式。本作所有招式相较之系列前作，在实用价值和动作气势上都有极大的提高。随着连舞槽等级的提升，普通攻击和蓄力攻击的招式都会得到强化，表现形式也有很大的变化，攻击威力和判定也会逐步提升档次。也就是说，连舞系统在某种程度上来讲决定了武将的招式丰富度和华丽度。而连舞槽等级的提升则是靠不断提升连击数来达成的，连舞槽的上限需要依靠技能来增长，这样给追求高连击数的核心玩家来说，给予了更多的动力。但因为同屏人数相对增多，招式判定范围广，使得高连击也并非是达人级玩家的专利，非常人性化的让不同层次的玩家都能感受到游戏新系统的乐趣。为每名武将新增的特殊技可以理解为是个性技，发动需要获得“传书”为前提，发动以后持续时间长，效果也很明显，基本就是前作中逆天道具“觉醒印”的替代品。在特殊技发动状态下击破敌方武将，将会掉落最高等级的武勋包，而且于此状态下击破普通士兵，也会掉落武勋包。因此玩家可以设法将敌人集中在一起，并以特殊技将大量敌人一网打尽，从而获得丰厚的武勋。新加入的杀阵攻击，是针对单一敌人的强力攻击，每个武将都有各自不同的杀阵攻击招式，并区分为“杀阵攻击”与“杀阵强攻击”两种，只要在防御状态下按下□或△就可以施展杀阵强攻击。出招后命中敌人即可发动，杀阵攻击中武将将不会受到周遭攻击的影响，而且能针对所击中的目标持续进行攻击。而杀阵强攻击虽然发动的准备时间比杀阵攻击来得长，不过可无视敌人防御状态来发动。杀阵攻击不但招式华丽美观，还可获得比平常更高的武勋，并具备增加连舞计量表1个单位的效果，因此如果能妥善与普通攻击搭配的话，可提升攻击的效率与帅气度。



新武将、新武器和新剧情是无双的核心组成部分，本作可谓是无双系列的一个新起点，轮回后的新开始，剧情正统化后，在前作基础上大幅删减了武将人数，将一些在历史上地位边缘化的武将都逐一删减或者只能在自由模式中使用，把人物的动作、形象、招式制作得更个性化，就像初代无双作品一样的源点之作。人物的养成不再是通过简单的升级或者习得技能，而是模仿最终幻想10的晶球盘系统，来学习技能和强化武将能力。获得足够武勋后武将就会升级，升级后可获得“技能”点数，让武将学习具备各种效果的技能。技能的种类分为：强化攻击力等能力的“基本能力增加技能”，经常或特定状况下会自动发动的“经常强化技能”，以及让特殊技附加效果的“特殊技强化技能”。技能选择方面，连舞无限和传书大袋技能是非常实用的技能。收集依然是无双的卖点之一，而武器就是重中之重了。但本作居然删除了自从真・三国无双2以来，所登场的最高等级UNIQUE武器，武器之间再没有等级之分，只有类型之别。本作每名武将都会具备固定种类的武器可以取得，即使是同一种武器，每次取得时都可能会具备不同的“类型”、“效果”与“属性”等设定，品种非常丰富多样化。类型分为攻击力标准，连舞等级提升时攻击范围会扩大的标准型；攻击力较高，连舞等级提升时连攻击的强度会提升至强攻击水准的力型；攻击力较低，连舞等级提升时连攻击的速度会提升的技型。除了武器以外，本作还引用了真・三国无双 二度进化和战国无双2 帝国里的军马系统，每匹军马本身具备各自的武勋值。总体来讲，本作并没有想象中的那么完美，例如可使用的武将人数减少；战场虽然变大，可进入的地方也变多，但战场的总数也随武将数减少，某些经典战役的场景都不能重现，煞是遗憾。不过只要你真爱无双，就会爱它的一切，用心来包容它，期待它的进步，期待它的表演，哪怕它永远不是那么完美，但只要你知道它一直在努力，你就会很欣慰，用平常心去对待它，你会为发现柳暗花明又一春而豁然开朗。





【点评人/蓄子】作为登陆新机种的作品，《真・三国无双5》受到了非常广泛的关注。但实际玩过之后，这款游戏却给人留下了“完成度不高”的印象。本作的画面确实非常漂亮，可偶尔会出现眼前敌人突然消失的情况，贴图的安定性值得怀疑。同屏中的显示人数增多，但过多的己方士兵经常阻碍操作角色展开攻击，“击倒大量敌人”的爽快感表现得并不出众。全新的角色设定是本作卖点之一，但可使用武将数量减少，而且其中还有很多动作模式共用的角色，带有“仓促完成”的痕迹。整体来看，本作依然具有系列一贯的较高水准。





【点评人/小沛】PS3在这个月终于略有起色，特别是《真三国无双5》，算是这个平台上目前少有的名作续篇了。之前的期待之高绝对超过了当年对《真三国无双4》的程度，然而也因为期待太高，于是失望也非常大。首先，它和360版的《战国无双2》看上去也没有本质的区别，无非就是出现的敌人多点儿，某些特效还可以。其次就是角色，本次的人物造型除了少数难以接受外，绝大多数还是不错的。但人物数量减少就有点说不过去了，好歹保持不变也好啊，亏我之前还猜会增加谁呢。再加上本作糟糕的手感，《真三国无双5》真的令人比较失望。





【点评人/荇莱】这次无双系列的最新作让大家眼前一亮，凭借次世代机能强大的处理能力，这部以三国各个著名角色为主角的华丽动作游戏可以说从各方面都得到了强化。无论是经过精雕细琢后的战斗系统，还是那空前强大的演员演出阵容都是系列游戏中的顶级水平。本作中一些熟悉的面孔发生了变化，需要玩家花一些时间来适应。本作首次引入了特殊技以及杀阵系统，玩家可以自由爬梯子和游泳这两个动作，也使本作在动作要素方面变得更加丰富。一切都明了了以后，玩家现在要做的就是慢慢发掘游戏中的各种要素了！



次时代的无双正在从正统的技术流CU向，转变为人品流的LU向……

经典再度来袭

《魂斗罗》系列的正统续作实在是相隔的时间太久了，虽然诸如其他非正统续作的相关作品也时常出现在大家眼前，不过终归难以找回过去的感觉。本次的第4代作品在NDS上的表现可圈可点，流程长度、关卡设计，包括隐藏要素等都让人非常满意。而且本作的难度颇高，令玩家可以反复挑战，提高了可玩性。本作绝对是新一代的经典！ □文/小沛

NDS	本刊译名：魂斗罗4			TEEN
	KONAMI	29.99美元	2007年11月13日	
动作射击	卡带	美版	1-2人	256MB

「魂斗罗4」的9大难关

STAGE1 JUNGLE

本关比较简单，而且明显就是模仿了《魂斗罗》初代第一关的场景，大概是想让玩家能够找到从前的回忆。本关的重点是要得到两个M。H的位置在平台下面，要先把H打出来，然后跳下平台获得后迅速使用钩索吊到上面。这个取得方式建议大家好好练习一下。后面遇到敌方驾驶的轨道移动机器，在打坏后可以自己上去驾驶。不过要看机器停的位置了。本关BOSS和初代一样，不过第二形态有两个核心，上面的核心可以用钩索吊在直升机上打。

STAGE2 LABORATORY

如果在前一关没留下什么武器的话，这一关刚开始的C便很重要，攻击异形和丧尸都是很快速的。玩家要小心从上方斜着冲下来的异形，速度很快。本关在NORMAL和HARD难度下的瀑布场景要小心落石和突然出现的敌兵，最好在这里用H的升级版或S的升级版开路。本关BOSS第一形态的攻击方式有3种：用爪子攻击地面、用尾巴横向攻击、从左向右吐光球攻击。光球攻击的要点是越在边缘越好躲。第二形态直接攻击头部就可以很快解决。

STAGE3 BASE

本关采用了经典的第三人称视角场景，和初代《魂斗罗》的第2、4关相同。而前进方式也一样，玩家只要打破每个墙上的核心就可以通过。这种关卡中最适合的武器是C，因为爆炸面积比较大，所以有时不用趴或跳就能攻击到目标。

倒数第二个场景中要小心下方的炮台，特别是HARD难度的攻击速度很快。本关的BOSS设计非常奇怪，因为感觉难度比前两关的BOSS突然下降了很多，大家只要手里有C的话，随便打几下就搞定了。



STAGE4 HARBOR

水中有敌人扔扩散手雷，最好在版面上方行走，这样可以避免很多麻烦。

潜艇的弹幕比较密集，最好是先摧毁放激光的部位，这样躲避起来也会容易很多了。随后的杂兵需要打倒2到3次才可以彻底清理掉。登上火箭后会遭遇机器人的袭击，不过由于它攻击方式很简单，很快就可以解决。之后抓把手就要看玩家的操作水平了。

本关的BOSS还是那个机器人，但实力仍然没什么长进。玩家照上次的攻击要点就可以了。

种类较为丰富的战斗模式

ARCADE MODE

街机模式，也是主要游戏模式。共分EASY、NORMAL、HARD三个难度。EASY难度下的敌人攻击方式很简单，子弹速度慢而且攻击不是很积极。部分关卡中的机关也不会出现（比如第2关瀑布的落石）。在EASY模式中获得的武器都是满级的，不需要升级，不过武器获得后不能丢掉。NORMAL难度中的敌人攻击方式略有改变，关卡中一些比较变态的机关也都开启了。NORMAL中获得武器都是原始状态，在该武器基础上获得相同武器后便可以升级，每种武器最多就是2级。HARD难度中，敌人的行动方式比较复杂多变，比如令人头疼的突然高跳，而且原来有些不会开枪的敌人也可以开枪了。敌人子弹的速度也比NORMAL难度下提升了不少，也变得密集了。武器方面和NORMAL相同。此外，EASY模式中只有7关，NORMAL模式和HARD中有全部的9关，而且这两个难度通关后的结局也是不同的。所以，为了能够完美通关，大家还是努力打通高难度模式吧。

CHALLENGE MODE

挑战模式，在各种限定条件下，达到任务要求，其中不少任务都是相当有难度的。这个模式在街机模式通关一次后出现，难度随意。挑战模式每通过4个就会开启一个隐藏要素，一共是有10个要素。具体如下：

通过4个可以开启FC版初代《魂斗罗》；通过8个可以开启FC版《超级魂斗罗》；通过12个可以开启新角色Probotector；通过16个可以开启制作人Nobuya Nakazato的文字访谈；通过20个可以开启新角色Lucia；通过24个可以开启《魂斗罗3》的漫画；通过28个可以开启新角色Sheena Etranzi；通过32个可以开启《魂斗罗4》的漫画；通过36个可以开启两个新角色Jimbo和Sully；通过40个可以开启Extras Museum和Sound Gallery两个模式。

CHARACTER SELECT

人物选择，游戏开始可以选择4位角色。随着通过的挑战模式数量越来越多，一些隐藏人物也会陆续出现。本作的隐藏人物一共是5人，其出现方法在挑战模式的说明中已经有详细的介绍。隐藏人物有4种着装颜色可以选择，除了默认的颜色外，剩下三种颜色分别按↑↑、↓↓或XX出现。

BONUS CONTENT&OPTIONS

BONUS CONTENT就是查看奖励的模式，最初只有MUSEUM，剩下出现的奖励都是通过挑战模式出现的，具体获取方式请参看挑战模式的介绍。

CLASSIC CONTRA中收录了FC的《魂斗罗》和《超级魂斗罗》两款怀旧作品。进行游戏前可以选择修正画面以便全部显示，或者是不修正画面。

OPTIONS是游戏的选项，可以删除当前存档等。


隐藏要素并不是需要通关后才能获得，挑战模式才是关键所在。

CONTRA 4

史上难度最高的系列作品!!

流畅度满点的优良操控方式

本作的基本操作和以往的《魂斗罗》正统系列一样，简单容易上手，不过既然是系列的最新一代，而且是登陆到了NDS这款性能比较特殊的掌机上，那么增加一些新的操作也是在所难免的。不过本作并没有利用到触摸和麦克风功能，这其实是比较令人欣慰的。因为如果真的利用到了这两个功能，那么对于游戏的流畅性一定会造成一些影响，反而会令玩家们失望。而在基本的键位操控上，本作充分利用了NDS的六个功能键，使得角色可以在游戏中做出很多丰富的动作，以及实现许多更加便利的功能。因为本作的难度很高，这些操作也就显得非常必要，完全没有硬加入的感觉。以下我们就为您列出《魂斗罗4》的基本操作方法，稍微熟悉之后，您就可以开始这次充满刺激挑战的游戏旅程了。

《魂斗罗4》键位设置

↑键	向上瞄准	B键	跳跃
↓键	趴下	A键	扔掉当前武器
←/→键	人物移动	L键	切换武器
斜方向	向斜方向瞄准	R键	固定瞄准方向
Y键	发射钩索	START键	暂停游戏
X键	射击	注：EASY难度下不能扔掉武器。	

STAGE5 OCEAN

乘坐在摩托艇上战斗的一关，算是半强制卷轴。这关中M的获得仍然是关键。中途遇到的两条鱼如果用M或者C的话可以很快清理掉，特别是使用加强版的武器，如果没有的话，那简直就是人间地狱。

敌方战舰出现增援后，水下的敌人不用每次全都干掉，只要在子弹间隙之间每次解决一个就可以，随后攻击出现的黑色指挥官。



本关BOSS的大鱼每次发射激光时，最好在它同侧的版边，按住R向斜下方开枪，这样可以保证对眼睛最大伤害。

STAGE6 FACTORY

和第三关相同，还是第三人称追尾视点场景，打法也都大同小异。最好能有个C，可以省不少时间。

第三场景如果不破坏核心，敌人似乎是可以无限出的，有耐心者可以考虑在这里刷分。因为这里的敌人并不算很厉害，不过似乎分数高低也并不能获得奖励，就看大家自己的喜好了。



这关的BOSS延续了第三关的特点，就是简单，攻击方式只有对空和对地的吐火，很容易躲开，之后攻击门上的开关就可以彻底击倒过关，实在没有什么难度可言。

STAGE7 CITY

看起来就很混乱的一关，实际上确实是很混乱，这关有些难度的。

机械蜘蛛的攻击方式看起来间隙比较小，实际上都比较容易躲开，熟悉两次就好了，要注意发射激光前的提示音。

被空中飞的异形抓到后要立刻向上攻击，不然就会直接挂掉。

本关BOSS倒没有什么难的，连攻击方式都没有。主要是地上的杂兵，打倒他们后可以抢夺飞行器。优先清理杂兵，然后再攻击BOSS。本关的BOSS比第三人称追尾视点场景中的BOSS强得有限。



STAGE8 ALLEN HIVE

仍然还是第三人称追尾场景，不过比第3关和第6关要难一些了，不过关键武器还是C。

玩家在部分场景中要小心从上面跳下来的异形，速度很快，有时非常不好躲避。

不要对关闭的眼球一直攻击，不然是不会打开的。



本关的BOSS继续继承该类型关卡的优良传统，将简单进行到底。那个心脏根本没有攻击能力，只要小心地板的眼球攻击就行。消灭掉这些地板上的眼球之后，心脏部分等于顺手就可以干掉了。

《魂斗罗4》中的武器装备

M MACHINE GUN 机关枪

攻击威力：★★

连射速度：★★★

特殊性能：连发

游戏中射击速度最快的武器，按住可以快速连发。

M是对付BOSS以及结实的敌人的最佳武器。

第一级的时候子弹是单排，射击速度很快。

第二级的时候子弹变成了双排，射击速度不变。

C CRUSH 粉碎枪

攻击威力：★★★

连射速度：★★

特殊性能：爆炸

攻击到目标后会爆炸，爆炸时周围的火光也会给予敌方伤害。

C在对付BOSS上效率仅次于M，威力大弥补了射速不足。

第一级的时候射程比较短，到射程限制范围就爆炸。

第二级的时候射程不受限制，但需要打到目标才能爆炸。

F FLAME 火焰枪

攻击威力：★★

连射速度：★★

特殊性能：大范围

连射性和威力都属于中等水平，两级武器的变化比较大。

F在本作中不能蓄力，威力和射速方面都显中庸。

第一级是火焰，弹速比较慢，向前旋转型攻击。

第二级是火球，弹速提高，会炸裂成四开花的范围攻击。

S SPEREAD SHOT 散弹枪

攻击威力：★

连射速度：★

特殊性能：扩散

攻击面积最大的武器，但威力方面削弱了不少。

S在本作中基本就是扫除杂兵用的武器，射速不快是比较大的问题。

第一级是三向射击的散弹，威力不高。

第二级是五向射击的散弹，威力没有变化。

H HUNTER 追踪弹

攻击威力：★

连射速度：★

特殊性能：追踪

追踪性最强的武器，可以原地不动就能消灭画面中的敌人。

H虽然追踪性强，但是威力和连射性能方面是最弱的。

第一级是每次单发追踪目标。

第二级是每次三发追踪目标。

L LASER 激光枪

攻击威力：★

连射速度：★★★

特殊性能：贯穿

威力方面比较弱，但是拥有贯穿目标的特性。

L比以前弱了一些，不过贯穿特性对有些场景很好用。

第一级有贯穿特性，连射性不强。

第二级把连射性提升到和M相媲美的程度，贯穿仍然兼顾。

B BARRIER 防护罩

攻击威力：——

连射速度：——

特殊性能：无敌

没有什么威力的武器，不过可以撞敌人。

B是唯一一个没有等级的武器，因为效果是无敌、可以吸收子弹或者去撞敌人。无敌的时间还是比较短的。不过这个武器也很少出现在各关卡。

STAGE9 HARVEST YARD

本关没有复杂的流程，因为一上来就是BOSS战，小心它的冲刺很快。有升级版的C或M的话，很快就可以解决掉了。

变异成巨大的异形后，打破下面的尾巴，然后用钩索抓住上面的死人头。接下来的场景是最复杂的，敌人也是最多的。前进的时候尽量清敌，不要急于求成。

BOSS战要注意两条古龙的移动规律，打破头部后可以吊在击破的那边去攻击BOSS的大脑。然后大脑会单独出现攻击，打破即可，反复几次BOSS就挂了。然后就可以看结局画面了。

剩余秘技大盘点

随意进行武器升级
上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、Start
FC版《魂斗罗》30条命
上、上、下、下、左、右、左、右、Y、B
开启FC版《魂斗罗》HARD难度
先在默认难度下通关一遍就可以开启HARD难度
FC版《超级魂斗罗》10条命
右、左、下、上、B、Y



以多名主人公视点交替进行，完成一名主人公故事后，会出现新的可使用主人公。各主人公的游戏操作基本相同，只是在战斗中会略有差别，比如说盲目剑客的蓝色行动槽比较长，玩家可以相对容易地发动反击。本作的舞台为战国时代，出现了不少战国人物，却是完全虚构故事。由于操作的特殊性，喜欢本系列的玩家最好提前为爱机贴膜。 □文/雪飞

NDS	本刊译名：ONI零战国乱世百花缭乱			CERO A
	COMPILE HEAR	5040日元	2007年8月30日	
动作	卡带	日版	1人	256Mb

十六位主要人物介绍


九尾濑那
永远笑颜常在性格开朗的女性，对自己的能力无比自信，对手无论多么勇猛也绝不后退。轻捷灵敏，使用特殊的锁链武器与对手交战。


阿空七之进
手段高超的剑客，永远是一副懒洋洋的表情。内心无比单纯，经常会为了阻止杀生而跟人大打出手，但在战斗中考虑的却是不杀死对手。


飞砾甚太
性格开朗，很受大家喜爱。出身忍军家族，是忍军头领的爱子。为了揭开鞍马杀封印的时空童子的秘密，接受父亲的命令参加御前大比武。


痍依传马
性格稳重举止庄重，从不说不该说的话。双目失明却武艺高强，与他交战的对手会产生异样感觉。他还会使用让对手看到海市蜃楼的胧苍剑。


谜之剑客
经常出现在主人公面前的神秘剑客，拥有先知先觉的特殊能力。对御前比武各会场的优胜者兴趣十足，但无人知道其中的理由奥妙。


柳生石舟斋
接受织田信长密令，调查织田信雄召开的御前比武。虽然看起来性格不羁纵情声色，但其实既是优秀的武术家也是出众的战略家。


宝藏院胤荣
别名荒法师的僧兵。宝藏院流枪术的始祖，为了适应战斗独创出十文字镰枪，身为僧侣却不戒酒色，是柳生石舟斋最好的朋友。


猎鬼绒牙
对主人绝对服从，办事认真负责。出身、目的等一切都是未知之谜，是故事展开的重要人物。似乎与御前比武和时空童子都有关联。


织田信雄
残忍的野心家，织田信长次子，过继给战败的北岛家，但在十八岁时暗杀了养父。召开御前比武的目的是选出十杰，然后得到时空童子的力量。


灿齐刘鞭
不将对手击倒绝不罢手，性格极其残忍，为了自由杀人而参加御前比武。使用特殊金属的鞭子殴打对手，并且将对手的皮肉剥下。第十场与濑那对战。


杂贺铃木孙一
擅长使用铁炮的雇佣兵集团杂贺众年轻领袖，并不开发新的武器，只用手里的铁炮对抗各种新型兵器。性格开朗奔放，典型的热情男子汉。


观世音丽
诈骗集团四季组的领袖。四季组表面是表演组织，其实是由四姐弟组成的诈骗集团，长女观世音丽外表文静，其实善于使用变幻自在的关节技。


观世音凯罗
负责四季组的保卫工作，在战斗中如同坚固的盾牌一样保护姐姐，拳头是自己最强大的武器，坚硬的肌肉则如同钢铁铠甲一般。


观世音此庵
四季组的咒术师，并非咏唱普通的咒文，而是操纵大气中的邪恶之气向对手发动攻击，平时沉默寡言，但却无比重视兄弟间的感情。


观世音诧助
专门负责四季组的道歉工作，利用哭泣将对手进行催眠，经常啃咬自己的拇指。不知是什么缘故，一旦哥哥姐姐不在身边他便会放声哭泣。


茶渍更更之翁
可以使用奥义一之太刀的神道流高手，因为笑容常挂脸上装出老态龙钟的样子，其实却能力超群。被暗杀的北岛具教是他心爱的弟子。

九尾濑那篇

1579年3月7日，伊势大河内城异常热闹，因为这天是召开御前比武大会的日子。城主织田信雄决定以500石俸禄提拔十名武林高手，听到这个消息后，全国的勇士们争先恐后报名参加。比武将报名的五百名高手分为十个会场，每个会场均为五十人，从中选出冠军。由于本次比武没有任何限制，参赛选手们可以使用任何武器，也可以随意地杀死对手，因此穷凶极恶的杀人者、占山为王的盗贼首领等邪派人士也光明正大地参加比赛，希望能从中捞到好处。举办这场残忍比武的织田信雄也有自己的目的，他想利用选出的十名高手进入鞍马山，得到其中封印的力量，打倒自己的父亲并夺取天下。



在赶往比赛会场的路上，九尾濑那碰到了主动要求带路的杂鱼河三丸，年少单纯的九尾濑那爽快地答应了他的要求。但其实杂鱼河三丸是一名强盗，把九尾濑那带到森林深处后露出了自己的真面目。不过他却远不是九尾濑那的对手，三两下就被九尾濑那打倒在地。杂鱼河三丸立即以家境贫穷八个兄弟都要依靠自己养活为理由，为自己的行为辩解，苦苦哀求濑那不要杀死自己。单纯善良的九尾濑那本来也无意取他性命，听他一说就更是不忍出手……

阿空七之进篇

在荞麦面店吃饱的阿空七之进准备离开时，杂鱼河三丸杀入面馆，企图霸占面馆老板的美丽女儿，阿空七之进自是不能袖手旁观。教训了杂鱼河三丸后，阿空七之进赶到第七比武场参加比武，并在报名时认识了九尾濑那。然而进入比武场后，阿空七之进却放下自己的比武不打溜到第四比武场。在第四比武场的决胜战中，阿空七之进替仙堂多纹出战，击败了对手南条彩子，利用这场比武阿空七之进调解了仙堂与南条两家的恩怨。在赶回第七比武场途中，神秘剑客出现在阿空七之进面前……

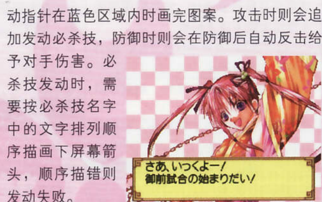
飞砾甚太篇

杂鱼河三丸正在茶馆中吹嘘自己的功绩时，腹中饥饿的飞砾甚太不断索要食物多次打断了他的吹嘘，恼怒的杂鱼河三丸竟然向小孩子出手，不料飞砾甚太人小本事不小，三两下便打得杂鱼河三丸跪地求饶。赶到第六比武场后，飞砾甚太向裁判提出了一个令所有人震惊的要求，那就是为了减少麻烦，请所有的第六比武场选手一起出场跟自己交战。其他的对手自是不能忍受这样的侮辱，纷纷拿起自己的武器进入比武场，准备好好教训一下这个口出狂言的黄毛小子。不料飞砾甚太竟然真的一次将全部对手击败，观众们顿时发出阵阵欢呼，飞砾甚太也是心情大好。离开会场后，忍者传来了各比武场的情报。



战斗系统

进入战斗后，在下屏幕会出现攻、防、必、回的滚动条，点击下屏幕后会从中选择一个，这便是主人公在此回合的行动。选择攻击或者防御时，下屏幕会出现各种箭头，玩家需沿箭头指示方向在屏幕上画，长度与箭头一致，各种颜色的圆点则需要点击，成功后会顺利发动攻击或防御。行动指针在蓝色区域内时画完图案。攻击时则会追加发动必杀技，防御时则会在防御后自动反击给予对手伤害。必杀技发动时，需要按必杀技名字中的文字排列顺序描画下屏幕箭头，顺序描错则发动失败。



随时随地都能与家人朋友同乐乐！



马里奥一行出现大危机

5颗流星划破夜空，其中一片光的碎片无意中被马里奥拾到，隔天马里奥等人又收到了库巴的讲和邀请。虽然有些疑惑，众人还是前往了库巴的城堡并享受了丰盛的大餐，但库巴果然还是本性难改，不仅设计抢走了马里奥的光之碎片并把他们缩小后扔到了遥远的地方。为了恢复原貌并夺回光的碎片，众人开始了冒险之旅！





以小游戏的方式战斗吧



这次马里奥聚会DS中新的小游戏数量多达60种，在应有尽有的各种对战形式的小游戏中，分别会运用到DS的划动下屏、吹麦克风、按按键等各种操作方式，肯定会让各位玩家时刻都能体会到新鲜的感觉。并且，本作不仅能够单人进行游戏，但最大的乐趣还是通过DS的通信机能与家人朋友一起对战，让我们在个性十足的各种版图中展开游戏的冒险之旅吧！



充满危机的冒险旅程

被流放的马里奥和他的伙伴们要从最初的场景【食人花园】开始，一步步经历马里奥世界中让人感到亲切的场景，而阻挡在他们面前的也正是包括“小花”在内的各种可爱boss。

→可爱的的小游戏类型多种多样，并且都是那么的容易上手与好玩。



游戏方式

掷骰子决定行走步数

玩家在做好各种设定后，要想在版图上移动就要先按照顺序敲击骰子，并且依照得到的点数在一格一格的地图移动。随着停留在不同的位置上面，将会发生各种有特色事件！

使用金币兑换星星

玩家的最终目的就是要比对手先取得金币换取星星，最后如果玩家获得的星星最多，才能有机会挑战各关的boss！（PS：游戏过程中库巴会乱入哦。）

三种类型的通信游戏模式

聚会模式

在这个模式中玩家可以从5个版图中选择自己喜欢的版图进行挑战。即使只有玩家自己一个人或者一时没有凑齐4个朋友也没关系，电脑可以控制剩余的角色进行一起热闹的游戏！

小游戏模式

此模式一共有6种游戏方式，玩家可以自由体会之前玩过的各种小游戏。能够选择剧情模式、聚会模式以及特别模式中的游戏重新进行体验，正是这个模式给玩家最大的便利。

特别模式

两人游戏时的专用模式。可以选择的游戏有：二人同时协力挑战电脑的《包围游戏》，还有1对1对战类型的《颜色大战》，不仅能够让玩家体会到合作的快乐也能感受到竞争的刺激！



马里奥聚会最新作登陆NDS，本作最多允许四人同时进行的联机游戏，相信将成为与好友和全家人娱乐休闲的最佳选择。

□文/龙马

地图特性小介绍

之前提到过的各种有特色的地图其实都是有各自的特性的！现在为各位玩家简单介绍一下它们的基本特性：a.可爱的食人花小花的花园。玩家特定场所能够以20个金币换取一颗星星。b. 堆有大量乐器的蘑菇小子音乐室，玩家停在有音符的地方时就能将手中的金币换成星星，但根据音符种类的不同所需的金币数也不同。c. 化身为石像的大金刚的场地中，玩家有机会能将手中的金币一口气换取复数颗星星。d. 装有很多魔法书乌龟图书馆，玩家会碰到三个宝箱，但其中只有一个装有星星，并且开启宝箱需要10个金币。



滑动屏幕看谁跳得远

有点伤屏幕的小游戏，需要不停地用笔划动叶片来让玩家加速，最后比谁跳跃的飞行距离长。不仅考验玩家的技术，运气也很重要。



对着麦克风吹蜡烛

朝着麦克风吹气，一边将点燃的蜡烛火焰吹熄一边前进。玩家需要每次都把下屏中能量吹到最大。基本属于是没什么诀窍的小游戏，只要玩家的肺活量够大的话就会稳拿第一。



按笔芯&旋转越野车

又是两种有点损伤机器的小游戏，简单的游戏，麻烦的操作。

按笔芯需要的是玩家连打A键，由于电脑的速度超快，所以比的不仅是玩家按的速度而且也是坚持到最后的毅力。旋转越野车则是一个玩家用触笔控制左边的轮子，另一个玩家控制右边的轮子，是个能体会协作乐趣的小游戏。



NDS	本刊译名：马里奥聚会DS			
聚会游戏合集类	Nintendo	4800日元	2007年11月8日	
	卡带	日版	1-4人	350KB





SONIC RIVALS 2

本作继承了索尼克游戏一贯多变的关卡设计与充满个性的人物，并且支持多人对战，全新的卡片收集系统也很有趣。　□文/龙马

PSP	本刊译名：索尼克竞争者2			
	SEGA	39.99美元	2007年11月13日	
ACT	UMD×1	美版	1-2人	256KB

合理使用特殊技巧克敌制胜

本作同前作一样，玩家的目标就是让使用的人物以最快的速度奔跑，包括3名新角色在内一共有8名角色可供玩家选择，每个角色的速度都很快，但是他们的招牌动作却各有特色。玩家可以通过收集设在轨道上的钱币来提高屏幕右上方的能量，当能量蓄满后玩家可以通过按方块键使用对应角色具有个性的特殊技能。例如索尼克能使出提升速度的突进技能，Tails可以使用两条尾巴飞起来，Kunckles则可以远距离攻击，除了这些技能外，在吃到带翅膀的金环后玩家也可以通过按三角键来使用辅助技能，如放出冰块冻住对方，或用磁铁把遇到的钱币都收集起来，但是能得到何种辅助技能是随机的。不要以为这些特殊技只是光好看而已，往往当玩家落后的时候能够起到大大提升速度甚至一发逆转的效果。



←当能量蓄满后连按方块键，tails就可以使用两条尾巴飞起来

让人享受游戏的自由模式

let's knock out

游戏双方每人身上都持有三个金环，玩家要做的就是瞅准机会去击打对方角色抢夺对方掉落的金环并在其失去全部金环后给予其致命一击。另外场景下方左右两边各有一个带翅膀的金环，可以让角色随机获得一种特殊技，在合适的时间使用特殊技去攻击或阻碍对手正是本游戏制胜的关键。本游戏可以让玩家自由设定回合数，共有1回合、2回合、3回合可选。



↑knuckles使出了致命一击。

king of the hill

一个压制与反压制的游戏，需要玩家呆在机器宝宝放射出的光线下一直坚持到自己的积分达到屏幕上方出现的目标分数为止，玩家要保证自己尽可能久地呆在射线的照射范围下，并且还要压制对方不让对方靠近。另外，机器宝宝在同一个地方待了一段时间后就会转移到别的地方，玩家必须马上到下一个地点接受照射来积累自己的分数，辅助技的使用也很重要。游戏的目标分数是可以选择的，共有2000分、4000分、8000分三种。



←要拼命把对方赶出去。

capture the chao

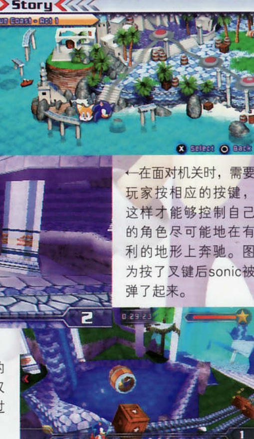
一开始在双方角色身后的基地中都会有一个机器宝宝，游戏开始后玩家需要尽快地到达对方的基地并把对方的机器宝宝带到自己的基地中，但同时玩家也要保证自己基地中的宝宝的安全尽量不被对方抢走，是很考验玩家策略的一个游戏，玩家不能光想着去抢对方的基地，很好的保证自己基地安全也很重要。本游戏抢夺宝宝的数量也是可以选择的，共有1只、3只、5只三种.



←↑很紧张刺激的游戏，玩家要同时兼顾好自己与对方的基地才能获胜，否则很容易失败。

风光无限的蓝色刺猬又来了！带我们体验竞速的乐趣！

游戏的操作很简单，玩家使用类比摇杆控制角色的移动，四个按键对应所操纵角色的各项技能，即使玩家操作失误使控制的角色从高台或轨道上掉下来也不会game over，反而当索尼克纵身跳过关卡的石碑，穿越回旋轨道，经过螺旋式的走道，他都有可能冲进其他路线里或者从横木上掉下来，但是这却不会造成很大问题，反而玩家会误打误撞进入秘密通道或备用路径来缩短比赛路程。在游戏的第一关——美丽的海滨城市中里有跳跃的泉水、箱子还有机器敌人。玩家可以从4组选手中选择一组进行游戏，各组选手以及各组内的选手特性不一，玩家要做的就会在长长的跑道上能跑多快跑多快，避开碍事的障碍物，并且攻击离自己非常近的对手直到最先到达目的地。



→游戏的第一关，漂亮的海滨城市，sonic与好朋友tails就要组队在这里展开竞赛。



←在面对机关时，需要玩家按相应的按键，这样才能够控制自己的角色尽可能地在有利的地形上奔驰。图为按了叉键后sonic被弹了起来。

→游戏中还会出现许多可以利用的道具，例如木桶、滑翔机等，大大丰富了游戏的竞赛方式，图为sonic钻入了木桶中，不仅大大提高了自己的速度，而且还可以通过跳跃来跨过高高的木箱。

让人能反复去挑战的卡片收集要素

本作不仅继承了竞争者系列的传统项目，这次还有新增了150张卡片的卡片收集模式，在游戏的进行中，随着玩家收集金环数量的提升以及其他一些情况都可以让玩家获得一张张与游戏内容有关的卡片，通过这种以获得卡片为基础的收集系统，玩家可以使用收集到的卡片来替自己喜欢的角色进行造型自定，另外也可以透过PSP的无线网络与其他玩家交换卡片或进行联机对战。如何才能收集满全部的卡片也是本作的乐趣之一。



→当玩家满足了一定条件后就能够得到卡片。

YOU GET LUIGI IN YOUR PARTY

特别策划

左右主机成败的8大游戏系列

"软件决定论"，已经是当今游戏业界的广泛共识。

电子游戏的存在基础虽然是尖端电子制造技术，但最后的表现形式却是文化产品。用户们挑选电子游戏商品，最终关注的还是自己所接触到的游戏内容。软件如同游戏主机的灵魂，没有好的游戏软件，用户们就失去了购买游戏主机的意义。在这种硬件对软件的依存关系上，游戏机与CD、DVD机等影音播放设备有相似之处，但又有着决定性的不同。游戏市场的规模比一般音像制品的市场小，为避免同质竞争，游戏软件不能设定通用的运行格式，各厂商机种上的游戏是相互独立的。这就从根本上形成了比较鲜明的对立关系。

另一方面，从游戏业界内部的运作来看，硬件与软件对厂商市场局面造成的影响相辅相成。当一台游戏主机的普及率达到一定水平时，软件商们就会基于销售前景而加入该主机的第三方阵营。如此一来，消费者们在这台主机上的选择软件的自由度就会增加。随后，由于新增加的软件而选择这台主机的消费者又会促进这台主机的普及。只要形成了这种良性循环，硬件和软件的市场局面就会同时稳步发展，直到市场出现饱和或衰退为止。但反之，如果普及率没能达到一定水平，就会出现与此相对的恶性循环。这种现象可以用现代经济学上的"网络外部性"（在电话与互联网等类型的服务上，使用者的人数越多，每一位使用者所得利益就越大的现象）进行解释。在游戏领域中，"虽然市场份额较低，但也可以在特定顾客层中维持稳定销量"的商业模式不易成立。游戏主机很难脱离软件而表现出独立的存在价值，一旦软件局面不利，即使厂商做出应急措施，消费者还是会被软件局面好的主机牵走。这就是较早世代游戏商圈中"此消彼长"的现象产生的原因。

"软件左右游戏主机成败"的另一个原因在于硬件的销售手法。从FC时代以后，第三方软件商一般都要根据软件生产数量向硬件商支付相应的版权使用费。在制定新主机的销售计划时，这部分预期收益是要计算在内的。例如，每生产一套软件的版权使用费为10美元，如果购买主机的玩家平均购买5款软件，那么只要主机售价低于成本的差额在50美元以内，硬件厂商就依然可以获利。而且，只要初期投资的预算分歧点被超出一次，之后第三方厂商每开发一款新软件时，硬件商都会自动获得利益。因此，为了在同期商品中取得价格优势，尽量扩大市场份额，硬件厂商大多采取定价低于成本，也就是所谓"赔本赚吆喝"的方式销售主机。可这样一来，游戏主机受软件局面左右的情况就更加明显了。

软件对游戏主机产生的强大影响力，是在包括硬件与软件在内的整个游戏业界的发展中逐步形成的。在已经有过一段岁月的电子游戏历史中，一些经典的游戏软件系列对其所属时代的游戏主机产生了决定性的影响力。从右页开始，我们选择了其中八个比较有名的游戏系列，和大家共同感受一下"软件决定论"的真实案例。



CHECK!

名留史册的游戏作品

从电子游戏发端时到现在，业界中已经诞生了数不清的游戏软件。其中，很多开掘出新游戏形式与新开发理念的作品为游戏文化的进步起了重要的作用，这些作品中有后来形成系列的名作，也有昙花一现的过渡型作品。下面这个简略年表记录了一部分为游戏界发展做出贡献的软件，大家可以看看其中有多少是自己所熟悉的。

黎明期

●1950年代前半　名为"Whirl Wind"的英国计算机上运行过一个名为《Bouncing Ball》的游戏。这是电子计算类工具上出现游戏类程序的最古老记录。

●1958年　美国Brookhaven国家研究所的研究者威利亚姆·希金波萨姆（William A.Higinbotham）用信号计算器和示波器制作了一款简单的网球游戏《Tennis for Two》，这是世界上留有资料的最早的电子游戏。

●1961年　美国麻省理工学院的学生史蒂夫·拉塞尔（Steve Russell）用DEC公司的新电脑PS P－1开发了一款简单的对战射击游戏《Spacewar!》，这是第一款真正意义上的电脑游戏

1970年代

●1970年　美国尤他大学的学生诺兰·布什涅尔（Nolan Bushnell）根据《Spacewar!》制作了投币式电子游戏机"Computer Space"，这是历史上第一个用电子游戏赚钱的设想。

●1972年　ATARI推出了街机游戏《Pong》，在社会上引发了不小的反响。这是历史上第一款成功的商业游戏。

●1973年　SGEA的《Pong Tron》和TAITO的《Elepon》这两款仿照《Pong》的游戏问世，这是日本最早的电子游戏。

●1978年　TAITO名作《太空侵略者（Space Invader）》问世,这款游戏引起了空前的热潮,成为电子游戏形成广泛认知的标志性作品之一。

1980年代

●1980年　《Ultima》第一作问世，成为早期角色扮演游戏中最著名的作品之一。

●1982年　NAMCO推出《铁板阵（Xevious）》，这是史上第一款纵版卷轴射击游戏。

●1983年　光荣（现KOEI）推出《信长的野望》，这是史上第一款战略模拟游戏。

●1984年　T&E SOFT推出《Hydlide》，这是史上第一款动作角色扮演游戏。

●1985年　任天堂在FC上推出《超级马里奥兄弟（Super Mario Bro.）》，成为FC市场爆发的契机。

●1986年　《勇者斗恶龙（Dragon Quest）》第一作诞生，奠定了日式角色扮演游戏的根基。

●1987年　Kesmai推出了《Air Warrior》,这是MMORPG最早的雏形。

●1988年　FC版《俄罗斯方块（Tetris）》推出，奠定了方块类解谜游戏在家用机上的用户基础。

1990年代

●1991年　CAPCOM推出《街头霸王Ⅱ（Street Fighter Ⅱ）》，使对战格斗类游戏成为电子游戏的固定类型之一。

●1994年　KONAMI推出《心跳回忆》，这是最早的恋爱类游戏，也在事实上成为了GALGAME的开端。

●1996年　《口袋妖怪·红/绿》推出，形成了巨大的热潮，改变了数年以来人们心中"游戏发展必须依靠画面进步"的认识。

●1997年　《最终幻想Ⅶ（Final FantasyⅦ）》问世，全3D绘图制作颠覆了角色扮演游戏的制作常识。

●1998年　KONAMI的《Beatmania 2nd MIX》问世，拉开了音乐游戏热潮的序幕。

2000年代

●2000年　SEGA的《梦幻之星在线（Fantasy Star Online）》推出，这是史上第一款家用游戏机上的MORPG。

●2001年　SQUARE（现SQUARE ENIX）的《最终幻想XI（Final Fantasy XI）》问世，这是史上第一款家用游戏机上真正的MMORPG。

●2005年　《锻炼大脑的DS训练》成为NDS市场拓展的重要契机，改变了人们一直以来对于游戏用户群体的认识。

关联主机 FC、GB等

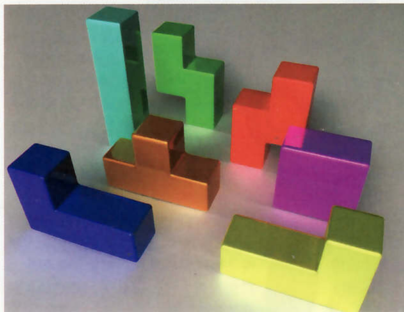
真正当过"版权杀手"的杀手级游戏名作

俄罗斯方块 TETRIS.

《俄罗斯方块》系列最新规则的创立者是美国BPS公司社长汉克·罗杰斯。BPS于2001年推出的《俄罗斯方块世界》成了系列后来的标准。

在"受到硬件商争抢，其结果又直接影响了硬件商名下主机命运的游戏软件"当中，《俄罗斯方块》应该算是业界初期知名度最高的一款了。这款如今已经家喻户晓的方块类始祖级游戏当年所引发的版权之争，现在听来还颇有一番传奇色彩。

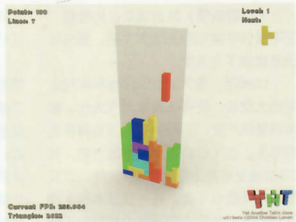
《俄罗斯方块》的发明者是前苏联科学家阿列克谢·帕基特诺夫（Alexey Pajitnov）。1985年6月，这位就职于莫斯科科学计算机中心的学者在拼图游戏的启发下，在Electronica 60计算机上开发出了这款游戏的雏形。随后，《俄罗斯方块》作为教育软件被移植到PC上。



《俄罗斯方块》具有简单而深奥的游戏性，很容易使人着迷，如此逸材自然不会被精明的商人们放过。《俄罗斯方块》发表初期，原始版权掌握在前苏联外贸协会（ELORG）手中。一家名为仙女座（Andromeda）的匈牙利公司购买了在PC上开发与销售这款游戏的版权，并将其转给了英国的镜软件（Mirror Soft）公司。随后，著名游戏厂商雅达利（Atari）又从镜软件手中获取了版权，开始进行街机及家用机版本的开发。1988年，从雅达利的子公司天元（Tengen）手中取得了游戏开发权的世嘉事业有限公司（Sega Enterprises，现SEGA）发售了自行开发的街机版《俄罗斯方块》，这个版本基本确立了同系列公认的操作方式，玩家们也因为这个版本的功绩而称其为"世嘉俄罗斯方块"。

可另一方面，正凭借FC逐步占领家用游戏机市场的任天堂也盯上了这款游戏。一贯行事坚决的任天堂并不像世嘉那样去买转手的版权，而是于1989年派人前往前苏联，与ELORG直接签下合同，独占了家用机版本的发行权。有趣的是，由于当时冷战尚未结束，前去负责商谈的任天堂职员表现得非常紧张，在前苏联期间身边始终跟随着保卫人员。这不能不说是那个时代环境下一种独特的情景。

任天堂突然宣布"版权独占"，这令雅达利和世嘉大吃一惊。雅达利和天元当即提起诉讼，状告任天堂侵权。可审理过程中法庭指出，雅达利从镜软件一方转手获得的版权是PC专用的，也就是说，雅达利、天元和世嘉原本就没有开发和销售家用机版《俄罗斯方块》的权利，雅达利也因此而败诉。官司结束后，世嘉手中的版权宣告无效，已经完成生产的MD版《俄罗斯方块》无法销售，只得全部废弃。虽然世嘉后面两部没有标注《俄罗斯方块》之名的街机续作



《闪光点（Flash Point）》和《炸弹方块（Bloxeed）》在向ELORG申请了应急的营业版权后得以上市，但世嘉依然因此受到了严重的损失。

后来，任天堂的FC和GB版《俄罗斯方块》成了名留游戏史册的佳作。特别是1989年6月14日发售的GB版，合计出货量达到424万套，成为GB历史上销量最高的PUZ游戏，对GB初期的普及形成了有力的支持。而另一边，世嘉于1990年发售的掌机GG（Game Gear）由于这场变故而没能得到《俄罗斯方块》，这成为GG初期软件阵容上的巨大缺憾。后来很多评论都认为，《俄罗斯方块》是GB与GG在商战初期形成市场差距的主要原因之一。

关联主机 FC、SFC、N64等

拥有最高知名度与最悠久历史的明星品牌

超级马里奥兄弟 SUPER MARIO BROS.

《超级马里奥》系列作品中总有大量"水管"出现，这是宫本茂从日本京都的建筑样式中找到的灵感。马里奥的"水管工"形象也来源于此。

《超级马里奥》系列成就了任天堂的游戏事业，这早已是公认的说法。可以说，任天堂的第一款家用台式游戏机FC就是在本系列成名作《超级马里奥兄弟》的影响下开始了占领市场的黄金时期的。对于FC，以及任天堂后来的所有游戏机种来说，《超级马里奥》都是无可替代的支柱游戏品牌。

现在提起FC上的《超级马里奥兄弟》，很多人都留有"初期名作"的印象。但其实，这款后来令无数玩家倾倒的游戏是在FC发售两年之后才问世的。FC首发于1985年9月13日，首发软件只有《大力水手（Popeye）》《大金刚（Donkey Kong）》和《大金刚Jr.（Donkey Kong Jr.）》这三款。在随后一段时间中，FC上主要作品都来自街机游戏的移植，例如《弹珠台（Pinball）》《马里奥兄弟（Mario Bros.）》（国内也称《水管工》，以马里奥为主角的固定版面动作游戏）等。《超级马里奥兄弟》登场于1985年9月13日，问世不久后就引起了轰动，形成了社会现象级的热潮。这款游戏的最终合计销量为全球4024万套，日本国内680万套，至今依然保持着单款家用游戏软件销量的吉尼斯世界纪录。后来的业界将这款游戏评价为"对提升FC主机以及家用电子游戏社会认知度贡献最高的游戏"。

对于《超级马里奥兄弟》成功的理由，有人曾经作出了总结。首先，这是一款给人感觉清新明朗的游戏。当时的FC作品大多采用黑屏作为背景，而本作一上来就强调了色彩鲜艳的蓝天白云，再配上曲调明快的背景音乐，令人易于接受。其次，这款游戏的"目的性"非常明确。版面是向右的单向卷轴，尽头处还有明确的标志旗，玩家不会觉得游戏目的难以理解。同时，游戏的操作也很简单，原则上只用左右移动和跳跃就能玩下去，完全可以凭直觉大胆挑战。再有，本作版面中的要素非常丰富，击倒敌人时的爽快感和找到隐藏金币时的成就感非常明显，更有各种高级的操作方法和"秘技"可以研究。可以说，《超级马里奥兄弟》在这些方面形成了绝妙的平衡，如果缺乏其中的一部分，这款游戏很可能不会获得这样的成功。"马里奥之父"宫本茂曾经在接受采访时透露，他在《超级马里奥兄弟》发售前完全没有预料到后来的成功，但这也进一步印证了游戏业界黎明期的开发者们依靠自身之力寻找到市场规律的可贵。

《超级马里奥兄弟》成了《超级马里奥》系列的开端，奠定了坚实的品牌基础，逐渐演化成一个内容广阔的游戏系列。在任天堂后来发售的，包括家用台式机和掌机在内的各种游戏主机上，《超级马里奥》及其衍生作品始终作为主要的软件支持而存在。从另一个角度说，拥有《超级马里奥》这样强大的本社游戏品牌，是任天堂和其他硬件厂商最大的不同点之一。

目前，任天堂Wii上的《超级马里奥银河》刚刚发售，这个已经延续了20年以上的著名系列依然在忠实地守护在自家游戏主机的身边。可以说，《超级马里奥》系列对任天堂系列主机的决定力，是众多其它游戏品牌所不具备的。



关联主机 GB、N64、GBA等

令任天堂至今雄霸掌机领域的第一块基石

口袋妖怪
Pocket Monster（Pokemon）

田尻智，专科毕业后便创立了GAME FREAK会社。结识任天堂第一开发本部长横井军平后参与GB软件开发。《口袋妖怪》的构想始于90年，并制作了六年之久。

《口袋妖怪》是游戏史上的传奇，它不仅仅令濒死的GB恢复生机，更可以说是挽救了任天堂。

1996年，任天堂与Square和索尼之间的大变故，使得任天堂元气大伤。家用机受挫严重，连带GB的命运也将要走到尽头。在《口袋妖怪》推出之前，其GB游戏发售表上还剩下5款软件，且玩家的期待度也不高。连一些日本的主流游戏媒体，也开始拿GB的命运开起了玩笑，打赌要看看GB还能撑多久。

在说《口袋妖怪》之前，我觉得应该先说说它的缔造者——田尻智。田尻智绝对算得上是游戏的天才，后来制作游戏的实力是大家有目共睹的，而他玩游戏的功力也是常人难以企及的。早在他的学生时代，便自己出过一本杂志，名字就是《GAME FREAK》。第一期仅印了20几本，用于同学之间的传阅，而第二期因为刊登了他自己研究的《铁板阵》最高分获得方法而一下子有了一万册的销量！后来TAITO公司发现了这个人才，并且惊讶于田尻智在没有获得官方资料的情况下，自行研究透了这款游戏的所有要素，于是有意引领他进入游戏界，并介绍他认识了任天堂的重量级人物横井军平，其后他便开始了为GB研发软件的工作。

1996年2月27日，《口袋妖怪》悄悄来到了这个世上。首批仅出货了三十万套，首周销量也没有挤进前十名的位置，其后甚至也跌落到了三十位左右。然而到了年末总结时，人们终于被这款作品震惊了。在当时PS等32位家用机盛行的年代，居然有一款GB的游戏跻身软件销量的前五名！

《口袋妖怪》的成功给任天堂带来了极大的转机，从97年下半年开始，任天堂加大了该作的广告宣传，同时联合许多商家合作开发上千种《口袋妖怪》的周边产品。任天堂还专门拍摄动画片在电视台和电影院放映。仅仅令GB起死回生当然不会让任天堂满足，1997年推出的N64版《口袋妖怪竞技场》更是完成了掌机和家用机联动的首次成功尝试。这一次成功又极大促进了N64主机和软件的销量。任天堂也借此使销量低迷的N64主机超越了世嘉的土星，而《口袋妖怪竞技场》也成为N64在日本本土第三款突破百万销量的作品。

1998年9月21日，《口袋妖怪 黄》发售，其在前三天即达成了百万套的销量。本作是《口袋妖怪》初代作品的最后一个版本，以所有怪兽中人气最高的皮卡丘为主角，此时的本作与刚发售时显然已经不可同日而语了，《口袋妖怪》这块金字招牌也正式确立了起来。

从98年到99年，任天堂一口气在N64上推出了好几款《口袋妖怪》的游戏，其中，备受关注的《口袋妖怪竞技场2》为99年末的GBC最新作《口袋妖怪 金/银》也开了个好头。1999年，11月21日，《口袋妖怪 金/银》的推出完全占据了日本市场的主导地位，从预定800万套的销售目标也可以看出任天堂的信心。与此同时，《口袋妖怪》在日本掀起一股热潮之后，其影响力还波及到了大洋彼岸，该系列在欧美等地的受欢迎程度甚至超过了日本。口袋妖怪真的可以算是全球孩子们都非常喜爱的全新卡通形象！



其后，《口袋妖怪 水晶》、《口袋妖怪 红/蓝/绿宝石》、《口袋妖怪 钻石/珍珠》将该系列完美地延续了下去，销量也不再是几百万，而是达成了千万级销量！不但正统作品有如此高的成就，连那些衍生的周边作品也不乏百万级大作。《口袋妖怪》的诞生充满了偶然的因素，但它的成功却和田尻智的创意与任天堂的市场运作密切相关。任天堂在十多年间为该系列精心打造了十几种类型的游戏，周边产品的推出也获得了极高的利润，再加上铺天盖地的广告宣传，《口袋妖怪》受到的礼遇可谓绝无仅有。

关联主机 PS2、PSP、Wii

带给索尼曾经的骄傲以及今天的尴尬痛楚

怪物猎人
Monster Hunter

藤冈要，隶属于CAPCOM第一开发部的游戏设计师，进入《怪物猎人》开发小组后，担当游戏导演一职，主持历代的设计工作，不过据说他是个酒鬼。

2004年3月11日，CAPCOM在PS2上推出了一款名为《怪物猎人》的动作冒险游戏。 在游戏中，玩家扮演一名猎人，通过到工会接任务的方式来赚取赏金，并利用在任务冒险中所取得的道具来强化角色的装备能力，以及用狩猎的战利品来创造出与众不同的武器防具。游戏中还拥有一项特别之处，就是游戏中的怪物都是拥有会肚子饿、想睡觉等各种生理欲求的生物，因此玩家在游戏中也可以针对这些生物的特性拟定战略。游戏中拥有丰富的委托任务，并不单只是打怪练级而已，特别是网络联机功能，可以让玩家体验合作狩猎的乐趣。这款游戏推出的时候，正是网络游戏比较红火的阶段，而这款游戏也具备一些网络游戏的要素。按理说应该是会受欢迎才对，不过可惜本作在PS2上仅有30余万的销量。



2005年1月20日，CAPCOM又推出了《怪物猎人》的强化改良版《怪物猎人G》。本作除了继承前作的各种要素之外，还加入了新类型的武器双剑，并增加了原有武器的种类，以及更多、更大、更强悍的怪物，当然，也加入了新的剧情与任务。CAPCOM还依照玩家的反馈意见修正改良了游戏中的系统，使得单人或多人游戏的过程更加流畅。本作算是初代的“完美版”，可是似乎前来捧场的还是前面的那些玩家，销量依然还是30多万套。不过销量不很理想并不代表这个游戏的素质不高，与《大神》、《幻侠乔伊》类似，都是叫好不叫座。于是，CAPCOM开始为这款作品谋求新的发展路线。

2005年12月1日，PSP版的《怪物猎人P》发售了。本作是以PS2上的《怪物猎人G》为基础制作，并加入丰富的新要素。例如又新增了怪物，以及在网络联机模式中出现的独特亚种怪物等。而在玩家的武器装备部分，加入了带盾弓枪等。而本作最吸引人的，就是继承了PS2版多人联机的特色，PSP版支持Ad-Hoc模式无线局域网多人联机，并可通过Wi-Fi无线上网来下载新的任务。与家用机版相比，本作登陆掌机之后，在联机方面更为优秀，下载内容也更为丰富，《怪物猎人》借助PSP发挥了自己的优势所在，同时也为PSP的进一步普及做出了贡献。本作于初期销量为70万套，而加上后来推出的廉价版，也成为了百万级销量大作。

2006年2月16日，PS2版《怪物猎人2》发售，它继承了前作获得好评的游戏内容，继续丰富游戏的各项内容，原有的系统也有许多强化与改良。不过因为距离《怪物猎人P》时间不久，因此在销量上受到了些许影响。不过终归是新作，还是有很多人来捧场的，其58万的销量也让CAPCOM看到了这一系列蓬勃发展的希望。2007年2月22日，众所期待的PSP版《怪物猎人P2》终于发售了。本作以PS2版《怪物猎人2》的系统为基础，并针对PSP的特性加以改良，加入各种原创新要素所构成。从本作140万套的销量可以看出，原来那些玩家都在期待着这款作品。本作也是PSP上首个日本本土破百万的作品。借着这股热潮，CAPCOM又公布了《怪物猎人P2》的强化版《怪物猎人P 2G》。

至此，CAPCOM已经在索尼的平台上推出了5款系列作品，而后续的《怪物猎人P 2G》也是万众期待。不过距离正统第二代已经有一年多的时间了，玩家们更为期待的当然是正统的第三代作品。不料，2007年10月9日，CAPCOM于任天堂所举办的秋季发表会中，闪电发表将于Wii平台推出《怪物猎人3》，并取消了PS3的发售计划。该消息发表后，CAPCOM的股价立刻上扬，而索尼的PS3则是雪上加霜。虽然CAPCOM也为此向索尼的玩家致歉，不过从此举可以显见，如今的《怪物猎人》已经不是个小角色了，它所登场的舞台必须有足够的观众，像PS3这样还在艰难发展中的舞台，已经容不下这个日益蓬勃的电玩新贵了。

关联主机 PS、PS3

在主机大战中上演致命反戈一击的剑客

最终幻想 FINAL FANTASY

作为FF的生父、同时也是SQUARE成立之处两大灵魂人物之一的坂口博信，如今已经离开SQUARE成立了自己的公司MISTWALKER。

在以前的游戏业界曾经有这么一种说法：“ENIX、SQUARE得其一者得天下”，这两家厂商最出名的就是各自旗下最为著名的RPG游戏：DQ和FF。DQ在日本享有“国民RPG”的至高荣誉，不过其品牌认知程度主要是在日本地区；相较而言，FF则是真正世界级的顶尖RPG。抛开具体的游戏风格不谈，仅从发售策略来讲，DQ一直严格遵循着一条严格的定律：那就是只在销量最好的主机上发售，这也是为什么DQ9会舍弃家用主机改投NDS这台掌机的主要原因，所以，尽管DQ这款王者软件看上去对主机的销量能起到至关重要的作用，然而其真正出场的时候往往也已经大局已定。FF则不然，其充满进取的精神和风格总是敢为天下先，所以，它才是各硬件厂商们最需要去积极争取的砝码。

回顾SQUARE的历史，1987年DQ2已经成为社会现象，而SQUARE仍然没有任何建树，坂口博信决定做一款类似的RPG游戏，那就是《最终幻想》。后来在被问及其开发FF1时的心情时，坂口笑称当初FF在制作时，SQUARE面临非常严重的财务危机，公司随时有倒闭的可能，如果公司撑不过去，FF1可能就是SQUARE“最终”的游戏了，撑得过去那可真是一件“梦幻”的事啊！结果我们都知道，FF1获得了大成功！

FF之后的几作也都一直是在任氏主机上开发的，并且影响力也是越来越大，几乎达到了能够与DQ并驾齐驱的高度。进入94年之后，无论在技术力还是影响力方面，SQUARE已经位列业界之巅，ENIX与SQUARE的走向在很大程度上将直接关系到业界的格局。就在这一年，世嘉公布了土星SS，NEC与索尼的次世代主机也纷纷公布，业界更新换代的暗潮涌动，任天堂与NAMCO为主的一些第三方厂商关系却开始恶化。由于史克威尔在PSX软件开发上花费了大量的人力物力和财力，任天堂私下放弃该平台的行为将使得史克威尔的努力付诸流水，这对于各大不知情的开发商而言无疑是一种欺骗。当时史克威尔的社长前往京都拜访任天堂社长山内溥，希望其与索尼合作而不要轻易放弃PSX，然而却遭到了山内的断然拒绝。一气之下SQUARE开始与索尼秘密来往……

1996年1月31日，SQUARE在东京召开大型发布会，坂口博信当场宣布加入PS软件开发阵营，并在会场上公布了《最终幻想7》的演示片。史克威尔的这一举动可以说直接导致了任天堂第三方阵容的崩溃，并预告着业界新时代的来临，任天堂的股价也在次日急剧下挫7%以上，早前还在持观望态度的各大第三方厂商从此纷纷向SCE靠拢，PS时代的来临已经势不可挡。可以说，SQUARE和FF的这次倒戈，对32位主机大战的结局起到了决定胜负的作用。1997年，特殊嘉宾ENIX社长福岛康博在索尼庆祝PS全球销量突破一千万的庆功会上正式宣布加盟PS阵营，并将推出PS版的《勇者斗恶龙7》，至此，索尼在次世代主机争霸战的胜出再无悬念。



FF7最后取得的辉煌成绩我们无需再多说，自7代以后至今，《最终幻想》系列一直都是索尼PS系主机的坚定支持者，也是索尼手中最大的王牌。这种情况，即便是SQUARE当年因为电影版FF投资失败后面临巨大的财务困难而不得不与任天堂重修旧好时，也只是在GBA上推出的FF系列外传作品。如今，索尼的PS3陷入了销量窘境，作为其上的头号镇山之宝《最终幻想13》的情报却开始暧昧起来，就让我们看看这次的FF13是继续保皇还是再次上演反戈一击的好戏吧！

关联主机 XBOX、XBOX360

助微软在游戏业站稳脚跟的头号功臣

光环 HALO.

Bungie工作室的奠基者Jason Jones后者正是《HALO》的生父。在Jones的眼中，“画面，游戏性，剧情”是构成伟大游戏的黄金三角，缺一不可。

“光环杀手”——最早打出这面大旗的游戏应该是PS2上的《杀戮地带》了，当然，它没成功，准确地说，是离成功还有很远。之后，不断有厂商将“光环杀手”作为自己制作游戏时的目标或是宣传产品时的口号，不过，迄今为止，没有人真正做到了这一点，在目前的家用机平台上，还没有任何一款作品能够超越《HALO》。那么，为什么大家都喜欢用“光环杀手”这个称号呢？显然，之所以有这么人想要打倒《HALO》，正是因为它的伟大！

说到《HALO》，就不得不提及它的生父——Bungie工作室。当年，作为经典科幻迷的工作室奠基人之一Jones在其芝加哥的办公室里产生了一个新点子：制作一个科幻即时战略，一个“科幻版的神话”，游戏将在遥远的行星Solipsis展开.当最初的版本出炉后，制作人员一致认为指挥僵硬的未来士兵实在太傻了，于是游戏被改编成了第三人称射击类别，并且作品的代号由“Solipsis”变成了“Blam！”，游戏的场景也从一个行星变为了一个围绕恒星的环带，而主人公的形象也由概念画师王世凯完成——一个从头到脚被包在盔甲中的半机械士兵。当时是1998年，Bugie将这个人物命名为——“士官长”！《HALO》最初是准备作为MAC和PC上的游戏而发售的，然而，就在2000年6月，距离XBOX计划公布仅3个月后，微软给Bungie开出了一张五千万的支票，而Bungie收下了，抛弃了Take-Two，正式成为微软的旗下一员。

从微软的此番举措，我们不难看出其对《HALO》寄予的厚望，当时作为家用主机新人的微软与任天堂以及索尼这两家老牌厂商比起来极为缺少大作、特别是独家大作的支持。要吸引玩家放弃长久以来形成的习惯，转而购买新主机，就必须有真正能够吸引他们的大作，而且得是只有XBOX这台主机上才能玩到的真正的大作。在此期间，《HALO》的制作也有大幅的变动，其中最明显的就是从第三人称改变成了FPS。

终于，验证微软之前那五千万巨额投资价值的时刻到来：2002年，《Halo》上市不足3个月，在北美和加拿大市场的销量就突破100万份，成为XBOX史上第一款销量过百万份的游戏。2004年，微软花费近3年时间和数千万美元制作的《HALO2》问世，推出《HALO》时，微软娱乐及游戏业务部门每年亏损近3亿美元，《HALO2》上市后，亏损数额已降至1.5亿美元左右，而最近的《HALO3》推出不到1个月，微软娱乐和游戏业务已经开始盈利。根据微软在次日对外宣布的数据显示，《Halo 3》在美国市场上市第一天的收入就高达1.7亿美元，超过了预计的1.55亿美元，第一周销售额突破3亿美元，一举创造了新作上市当日的销售纪录。据美国游戏市场分析机构NPD统计，从首发日开始12天内，《HALO3》共售出330万份游戏，远远超过同期其它任何一款游戏的成绩。



纵览《HALO》系列这三作的历史和成就，我们可以看出其从一开始的问世就打下了极好的基础，作为XBOX第一款销量超过百万的游戏，对XBOX这台新生主机的意义不可估量。在欧美，有许多的玩家之所以购买XBOX，就是冲着《HALO》去的，之后2代的更大成功彻底奠定了《HALO》系列在游戏史上永远的经典地位。尽管在上一轮主机大战中最后的亡者是索尼的PS2，但是微软已经在游戏业界真正站稳了脚跟并具备了在下一轮的大战中继续角逐王者的资格，很难想象，如果没有《HALO》，XBOX会是怎样一个情景？

微软发言人大卫·丹尼斯表示，作为XBOX360的看家大作，《HALO3》上市当月的XBOX360主机销量几乎达到了从前的3倍，使该部门本季度收入增加了近10亿美元！

《HALO》的光环，不会消失；士官长的神话，还将继续……

关联主机

PS2、PS3

无双已不愿再做索尼的传家宝，它想飞向更高的领域

无双系列
Dynasty Warriors

友池隆纯，一手主持了PS2上的"真·三国无双"项目，持续了几年的真·三国无双开发。由于出色的表现由原software开发部第四分部长升任至software开发部副部长。

KOEI是老牌的游戏制作公司，一直以开发历史题材游戏见长。通过无双系列的开发，公司积累了雄厚的游戏制作技术和经验。以宏观的气势书写着浓郁而又久远的怀旧风情，让玩家以人物代入的身份投入到那段令人神往的历史时代。在高科技的帮助下，游戏无论是看静态截图还是在游戏中实际感受，无双系列游戏的画面都越来越华丽，人物的设定也非常符合当代玩家的审美观，建筑景物则力求反应当时的历史环境。在无双游戏里，玩家不再是单单从数据和系统上来揣测历史，而是给玩家一个生动、立体的感性空间来身临其境的体验历史的魅力。将历史人物游戏化、在游戏中将历史事件重现，此乃无双成功的一个重要原因之一。系列的成功，见证了一款原创游戏从雏鸟飞跃为雄鹰鹏程万里的蜕变。用一种长远的眼光来看，游戏本身的制作技术、游戏性及内涵都将随着整个产业的经验积累和不断发展而逐渐提高，相应的游戏者素质，也会因此而得到促进。而一款好游戏在其中扮演一种催化剂的作用，增加游戏者对游戏业界的注意度和修正其对游戏的认识。

03-05年掀起了无双的最高潮，KOEI除了在盈利上取得了极大的成功，并且还告诉了世人，只有它们才能做出真正的"无双"，只有KOEI的无双才是王者。无双的成功也只是KOEI过往阶段的成功，因利益争夺而进行的商战无时无刻不在进行着，KOEI最大的对手并不是其它厂商，而是它自己。一览众山小，高处不胜寒，站在风口浪尖也很容易迷失自我，不进则退。物竞择优，适者生存，是商场的自然规律。

不得不承认KOEI拥有的这张"无 双"王牌只是PS2主机上的王牌，而且已经开始渐渐褪色。论在业界的影响力、销量和人气，无双系列无疑是PS2软件中的矫矫者，但PS2的时代已经过去，功成名就的KOEI依靠这些年积累的资本和口碑，开始向次时代主机频频出击。它的野心已经显现，它想成为左右主机战胜负的关键牌之一。蓄谋已久的计划已经在真·三国无双5发售的今天开始实施，XBOX360版真·三国无双5与PS3版同时发售，KOEI的心思可见一斑。当然这个其它厂商面对次时代开局的混乱形势的精明态度不谋而合，同SE的最终幻想一样，KOEI也开始让无双系列在各大次时代主机、掌机平台上遍地开花，虽然投入程度略有不同，但全面涉足所有主机领域对其积累开发经验和扩大无双影响力的意义非凡。SONY成就了无双，但无双如今已不愿意再做SONY的传家宝，它想飞，飞向最高、最广的领域，成为最终幻想那般的国际知名品牌，它东合SONY，西联Microsoft，国际战略的主导思想已现端倪。



无双的源点本是出于快餐游戏理念。总结一下无双吸引玩家的几大要素，一是能操作无双武将进行无比爽快的战斗；二是武器、道具、技能、护卫、马匹等诸多收集要素满足玩家的拥有欲望；三是将历史事件或原创剧情融入游戏的各个模式当中，让玩家体验游戏新意的同时，增添一份对历史的憧憬和神秘感。不可否认，新武将、新武器和新剧情三个环环相扣、紧密结合组成的核心要素，无双的中心，其它一切要素都围绕着它们来展开。但系列众多花团锦簇的特殊模式，也取代不了一枝独秀的无双演武模式在玩家心目中的地位。因为或忠于史实、或原创虚构的剧情，一直被大家所津津乐道，毕竟无双是以历史背景为基础，需要剧情来烘托和升华，人物、武器等要素也都是依附在剧情的直感上才显得风采四溢。武将通过事件而被人所熟知，事件因为武将的代言而被人传诵，无论是战国无双2猛将传，还是真·三国无双5，毋庸质疑，无双演武模式依然是主打模式，也是无双的标志之一。

关联主机

PS2

用最绚的刀光剑影，迎接次世代鬼武者的降临！

鬼武者系列
Onimusha

稻船敬二，Capcom公司知名游戏制作人，《洛克人》系列、《鬼武者》系列以及X360平台《丧尸围城》和《失落的星球》等游戏的开发负责人。

鬼武者初代在日本发售之初，就引起了巨大的轰动，该作成为了PS2上的首个百万大作。随着鬼武者2的发售，鬼武者系列已经日渐成熟，并成为CAPCOM社内的又一款天王级作品。信长篇三部曲是以真实存在的历史和历史人物为背景，以魔幻化的色彩构架上写实性的剧情，为玩家奉献上了一幕日本战国时代的大片。总体来看非常有感染力，特别是3代的完结篇设计的很巧妙。系列主角选用明星来出演，为游戏系列奠定了超高的人气。1和3代由金成武出演的明智左马介成为万人迷的偶像，2代主角柳生十兵卫由日本已故著名松田优作出演，怀旧的氛围十分浓郁。系列中首创吸魂和一闪系列是代表其神髓的两大亮点，配上刀光剑影般无比的爽快感，使得系列成为A·AVG界首屈一指的超级大作。

从系列的1代开始就大放异彩，绝对个性的一闪系统，完美体验瞬杀敌人的快感，在被敌人攻击的瞬间会迅速出现一闪攻击的判定，伤害输出的威力是平常状态下的数倍，普通敌人能一闪必杀。吸魂可以说是游戏的标志之一，连锁一闪后满屏的魂一次性吸入，那种成就感绝对令人大呼过瘾。加上日本古代建筑和和风风格背景的烘托，在当年绝对称得上PS2上不可多得的佳作。

鬼武者2，被核心玩家奉为不可逾越的经典作品，剧情紧凑有序，且此起彼伏。分支路线全部达成后的成就感不言而寓，剧情和结局可以由玩家的行动所左右。战斗系统和武器系统在前作的基础上又有了质的飞跃，各种武器的个性化突出，连续技爽快感十足。

除了华丽的战斗系之外，还增加了连斩攻击。核心战斗系统一闪，它的进化和发扬光大，让玩家真正的记住了这个传世之作。吸满5颗紫魂以后，自动变身为幻魔鬼武者的设定也让玩家体验到了战神降临般的感觉。游戏中与配角进行交换道具的系统，也是一个创新，要想拿到最强的黑首饰，还真是需要费一番心思的，这也大大增强了游戏的耐玩性。本作的定位就主要是战斗性与耐玩性的增强。鬼武者3是信长三部曲的完结篇，整体气势非常宏大，剧情完美地贯穿于古代的日本和现代的法国巴黎之间，两名主角的个性鲜明，武器也是各具特色。本作的整体画面与人物细节可以说已经达到了PS2的极限效果，同屏幕出现的敌人大幅度增加。一闪系统进一步完善，对于出手时的判定也放宽松了不少。鬼武者变身也可以由自己随意控制，当集满紫魂后，不变身的话，在战斗中阵亡的话则可以复活一次。收集羽织也是本作的乐趣之一，而且还是关系到隐藏结局的关键要素。本作各方面的优异表现，绝对不愧为信长三部曲完结篇。

新鬼武者是CAPCOM鬼武者系列传说的延续，本作在游戏系统上的革新完全配的上"新"这个字。剧情不再是信长了，但还是以鬼之一族对抗幻魔一族的故事为主轴，本作的核心人物由先前织田信长转移到继承信长势力而崛起的丰臣秀吉身上。新增的"从者系统"允许玩家对一起战斗的伙伴进行指令上的控制，指令共分为"猛攻"、"追随"和"特殊"三种，并在使用后显示在屏幕的左上角。而武器类型和数量也大大增加，完全能满足广大玩家的收集欲。新增的"鬼武侠"模式，简单来说就是在战场上出现的任务战斗，成功后就能拿到奖励武器或道具。前作中的鬼武者变身改为了鬼觉醒，每个人物都有自己得意的招式。总体来说，新鬼武者是系列复苏的一作。

鬼武者系列在PS2上连续两作销量突破百万，次世代鬼武者新作是我不悔的等待，期待一个更加成熟的作品。由于新鬼武者最后埋下了很多伏笔，希望鬼武者系列的下一作能给我们以惊喜的面目登场。

闯关族的家 Vol. 220

● 天冷，注意保暖！

□主持/小沛
□插画绘制/华尧
□摄影/小沛

■小沛自话VS电软众生

常常有读者向小沛打听一些关于编辑的事情，为此，小沛本期在开篇特意为大家奉上电软众生相，虽不能面面俱到，但也可令诸位了解各人的特点。

小沛周围的几个朋友因为工作缘故常常东奔西走，在忙碌之余也饱览了天南地北的绝美风光。反观自己，似乎已经成为了井底之蛙，视线左右超不出北京城。其实也不是没有时间出去走走，大概是畏寒，懒于出户，这方面比不了北斗。也因为视野狭窄，心胸亦不似先前开阔，此一点再逊北斗一筹。

未到而立之年，头顶已然稀疏了不少。遇到旧时的同窗，都为我的变化而感到吃惊。即便是已经结婚生子的朋友，似乎也保持着我所没有的年轻活力。其原因可能归咎于心态，因为我习惯事事挂心，甚至于空劳牵挂。PERFECT在这方面是我的表率，我和他相识仅4年，而据那些认识他超过7、8年的人说，P君毫无变化，似如青春常驻。

如读者们之前所知，小沛在《电软》肩负着多项工作，算是负责栏目最多的编辑之一，不过要说累的话，倒是比不上那些做攻略的同事。这一点，我佩服的就是雪飞大魔王了。要说工作方面的任劳任怨，我倒是不输给任何人，但我佩服魔王的是，即便每期都有攻略，但对于很多游戏依然会进行彻底的研究，这种对于爱好的执著是我比不了的。

乐观能使人们对生活充满信心，或者可以更加坦然地面对逆境。荇菜的乐观异于常人，看起来似乎是近于一切都无所谓，不过却也能比我更加开心。从很多方面看，他可以承受我所承受不了的境遇，可以接受我所接受不了的生活状态。他对于动作游戏的天赋是很多人想苦练都学不来的，这也证明了他在游戏中也可以接受各种逆境的考验。

做事沉稳方面，我显然不能与著子老师相提并论。他并没有比我大多少，不过在行事上却能在方方面面都考虑周到。交给著子老师的工作，大概是从来都不需要担心的，因为他只能做到更好，而不会有任何的不足。学问方面的渊博和对某些游戏的深入研究，也是我总在文章中称呼他为老师的缘故。

最后，我当然要说说风林。在我还没来《电软》之前，风林便是我非常喜欢的编辑，记得刚来这里的时候，我还刻意去找谁是风林。一眨眼，4年都过去了。关于他的特点，真的几句话难以尽述，可能印象最深的就是忙碌。而我在这里最想说的是，他目前的幸福生活是我最为羡慕的。究竟羡慕什么？大家可以翻阅前几期的《电软》。

说完了以上的编辑，小沛自己是个什么样的人呢？以前我说过，现在人就得玩个综合素质，例如比厨子通音律，比歌手会掂勺……





蓍子，我相当对不起你，我一直以为你叫“酱子”，后来同桌及时发现，我终于知道原来你叫“狮子”，不要怪我，不是我学得太少，实在是这个字太难啊！

——贵州凯里　刘超

小沛■蓍这个字的读音为“师”，阴平。《说文》中释义为：“蓍，蒿属。从草，耆声。生千岁三百茎。”《尚书大传》中释义为：“蓍，百年一本生百茎。”其实蓍指的就是“蓍草”，蓍草别名一枝蒿、锯草。为菊科植物蓍的全草。分布于东北、华北及陕西、甘肃、宁夏、内蒙古、江西等地。味苦、辛，性微温，有微毒。中医可用于活血、祛风、定痛、解毒。

另外，蓍草在古代也常用于占卜算命，例如：蓍龟(蓍草和龟甲，古时用以占卜)、蓍蔡（指卜筮。蓍草与大龟，是占卜吉凶的用具)等。《易·说卦传》里也写道：“幽赞于神明而生蓍。”

以上这些学问可不是早就装在小沛肚子里的，我也是现学现卖。就蓍子这个名字的由来，我还真的特地去问了蓍子老师，结果被告知是风林帮忙起的……究竟意义为何，实在难以尽述。不过据我观察风林那神秘中透着诡异的表情，估计是起这个名字根本没有劳烦他的脑子，是用脚趾头想出来的……





女孩玩PSP和DS的到底有多少？都玩啥？我女友只玩DS的《动物管理员》（就是对对碰），天天都在刷记录……有没有哪个会玩DMC和战神之类的强女啊……

强烈要求提供编辑部全家福作为夜晚思念之用，呵呵，每年发一张，可以作为历史发展的记录啊！呵呵，我乃史官也。

——安徽合肥　翟清伟

小沛■女孩子爱玩游戏的大有人在，只不过相对于男生来说要少多了。而且女生喜欢玩的游戏类型也和男生大不相同，往往以益智类和文字类，或者网游居多。喜欢《DMC》、《战神》之类的女生当然也有，小沛就有幸见过几个，不过水平有限，也并不像很多男生那样连续打好多遍来反复研究。

其实还有很多女生之所以爱玩游戏是受男友影响的……举个编辑部的例子，就是魔王大人了。据说，魔嫂原来是不爱玩游戏的，但自从认识了魔王，就开始疯狂迷上了PS2。最惨的是，每次玩那些文字比较多的游戏就要叫魔王在一旁帮忙翻译剧情，或者在打不过去的地方叫魔王代劳。结果现在每次魔王跟我们提及此事时都像是在痛说革命家史。



你真的想要编辑部的全家福？奉劝你还是算了吧。我们这里可是存在一个“面目可憎家族”，该家族是由PERFECT组建的，旗下有四名成员，个个国色天香，绝对适合治疗嗜睡症！



十一期间去了一趟欢乐谷，最大的感触就是排队时间太长，玩的时间太短，（玩一个激流勇进要排3个半小时）我记得电软编辑部也去过吧，我想问问当时你们都玩什么了，还有有没有人因为害怕而不敢玩。

——黑龙江哈尔滨　王臣薪

小沛■那次去欢乐谷真是一次难忘的经历啊！小沛的胆子都快吓破了。虽然只和宇部坐了一个小火车，好像叫什么“丛林穿越”，已经是我能够承受的极限了。而后来又坐了一个小转盘的游戏，据在下面等我的同事说，那上面的几十个人都很安静，就你一个人在那里叫……

不说我了，太丢人。那天我和几个不太敢玩的同事一起在里面逛，因为大家都分散开玩，所以不一定在哪里就能碰到一些自己人。当我和魔王走到一处休息区时，忽然发现一对男女坐在那里，面红耳赤，神色慌张……于是我和魔王便好奇地走了过去，这两个人我们当然认识，就是荇菜和《掌机迷》的暗凌。看到我们来了，他们依然坐着，只是似乎略带羞涩地向我们微笑着打招呼……我们更觉得奇怪了，估计魔王和我想的一样：难道这次意外发现了编辑部里的“地下情侣”？

魔王和我装作没事人一样，先随便问了两句，诸如去哪里玩了。暗凌依然神色慌张一言不发，而荇菜的脸也还是红一块白一块地，结结巴巴地说了前面玩了些什么。我见旁边有一个非常恐怖的游乐设施，名字忘了，反正是把人来回甩而且还在空中转圈，高度足有2、30米！上面的人都是喊得撕心裂肺的。于是我打趣荇菜道：“还不带着暗凌去那里玩玩？”

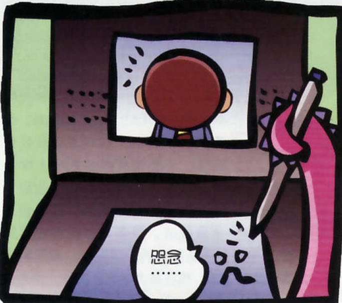
暗凌终于说话了，但神色依然显得不安，两眼斜着看我，用手指着那个令人发指的游乐设施说：“靠！我们刚从那上面下来不久！！被荇菜骗了，还说不可怕……”荇菜委屈地说：“我还想吐呢！”……@#￥%……&*！



编辑部的各位编辑眼睛有没有近视呢？我眼睛的度数从300度涨到了差不多450度。不知道各位编辑有什么保护眼睛的好办法呢？

——四川成都　汪鼎雄

小沛■编辑部里眼睛比较好的还真多，像风林、PERFECT、北斗、雪飞、荇菜等，不过可惜的是小沛自己偏偏是个近视眼，所以没法给你介绍经验。而那些眼睛比较好的人似乎也并没



有刻意去保护眼睛，难道他们是天生的火眼金睛？因为我们这里的人绝大部分都要和游戏长时间打交道，甚至玩起掌机来一次就是一整天，真不知道在这样残酷的折磨下，他们的眼睛是怎么保持不近视的。

眼睛度数加深是非常危险的信号，因为如果你是成年人的话，除非是病理因素，否则是不会轻易加深度数的。不过你才15岁，基本可以确定为是用眼习惯不良造成的。趁现在赶紧注意保护自己的眼睛吧，将来戴个眼镜可是非常不舒服的。



蓍子

●短短数天之间，陪伴在下多年的自行车连续遭遇“变故”。首先是脚蹬子踏不动，检查后发现中轴磨坏，于是更换中轴；可状况不见好转，再次检查后查出中轴两侧的挽扣破损，便再换一套挽扣；刚觉得松了口气，自行车停在楼下时被风刮倒，右侧脚蹬子的杆摔裂，只得再换一个脚踏盘；都换完后觉得后闸失灵，这才发现后轮有些变形，于是连拿笼带换幅条地又忙活了老半天。前前后后几次大修，费用花去数十元，还搭进去很多时间。可想想一次整个踏实也没坏处，便心安理得地将车推出修车铺，跨上刚要走，突然觉得车把一沉……前叉子锈断了。目前在下已经逛遍了住家附近的修车铺，但都没有那种老式自行车的前叉子备件。

●看来，东西真到了大限将至之时，救也救不活了。

小沛说：蓍子最近好像在小事上比较不顺，希望他能振作精神，早点得到幸运女神的眷顾。

「闯关族讲笑话」

江西东乡县 乐源■

两位经管系研究生在一起散步，忽然两人看到一堆狗屎。研究生甲就对乙说："你把这堆狗屎吃了，我给你一亿美金。"乙想想，划算，就吃了。于是，甲欠乙一亿美金。两人接着散步，又碰到一堆狗屎，乙就对甲说："你吃这堆狗屎，我也给你一亿美金。"甲也觉得合算，也吃了。事后，两人思来想去，觉得自己除了吃了狗屎外，什么也没得到，却隐隐约约觉得不是这么一回事。于是他们合伙去问他们的导师。他们的导师听完他们的叙述后，猛拍二人头道："你们俩怎么没得到东西呢？你们为我国GDP增加了2亿美金！"

北京 孙煜■

一个小孩子问爸爸："爸爸，我是傻孩子吗？"

爸爸听后，温柔地抚了抚孩子的额头，道："傻孩子，你怎么会是傻孩子呢？"

上海 黄赵安■

从前有个人叫嘻嘻，他有个好朋友叫哈哈。一天，哈哈死了。嘻嘻站在哈哈的墓前，悲伤地说："哈哈！你死了！"

上海 庞垲■

一位女士向交警解释，她是个教师，因为急着上课才闯了红灯。那位交警十分高兴："我终于能实现多年的愿望了。把我闯了红灯这句话写500遍！"

云南大理 李俊龙■

为何河中生物神秘失踪？为何河畔生物神秘死亡？为何下游土地全部溃烂？敬请关注中央电视台《探索发现》节目——《小沛在上游洗脚》。

山东青岛 赵伟康■

蛇爸爸带着蛇儿子在野外散步，忽然，蛇儿子问爸爸："爸爸，咱们的牙齿是不是有毒啊？"蛇爸爸回答道："是啊。"蛇儿子又问："我们真的有毒？"蛇爸爸说："是啊，傻孩子。"蛇儿子还问："我们的毒很厉害吗？"蛇爸爸说："是的。"蛇儿子继续问："那会不会死啊？"蛇爸爸不耐烦了："你这个孩子，哪来的这么多问题啊！"蛇儿子哭着说："爸！我刚才咬到舌头了！"

陕西西安 徐庆波■

在小提琴课上，一个孩子拿出装小提琴的箱子，打开后发现里面竟然是一把冲锋枪。孩子顿时惊呼道："坏了！我爸拿着我的小提琴去银行了！"





PERFECT

●烤鱼、烤虾、烤蔬菜……这个月本人是品味着各种烧烤度过的，串吧的光临次数创历史之最。北方的冬天，好像没什么比和老朋友在夜店里小酌几杯更惬意了。

●最近好游戏泛滥，又赶上PS3降价和360三红渐少，打算买机器的人肯定不在少数，在这里要奉劝各位，充分考虑自己的经济实力，做出长远规划，不要像猴子同学，为了玩游戏而把自己的裤腰带勒到爆，那是不明智的选择。

●突然发觉给别人发生日祝福短信也是一件麻烦的事，直接说"生日快乐"吧，感觉太俗，想点儿新词吧，又担心看短信的人觉得太"假"，唉，索性不发了，拨电话约出来吃饭了事。

●原本自己也是魂斗罗饭，但是看了这种上下分屏的设计后就准备打退堂鼓了，倘若WS还健在的话，出那上面大概比较适合。

小沛说：就算你吃多了也不容易胖，那也不用专门说出来馋我吧！吃了那么多次烧烤，怎么一次都没有叫我去啊！我可以先不减肥的。



小弟我在北科大上大一，数学系。现在天天很忙啊，数学专业是公认最苦，（但谁叫我喜欢呢）学校活动又多，没时间玩的。北科大大一不允许带电脑的，电视买了也没处放，我基本与玩游戏隔绝了，不过《电软》还是要看的。现在苦，以后轻松啊，发展才是硬道理。现在努力学习、工作，将来一切光明。——北京 高成

小沛■一听数学我就头疼，还真难想像居然会有人真的喜欢这个，小弟佩服啊！想当初我报文科院校，就是为了避开数学的！现在看看，我的选择果然正确，真的那么累啊！不过既然你喜欢，我当然不能给你泼冷水，希望你好好努力！而且我看你的思想也很对，知道现在在求学阶段还是应该以学业为重，等学好本事，有了生存能力，再好好玩也不迟。现在注意劳逸结合，就像你说的，实在想玩就看看《电软》过过干瘾，等放假回家再实机演练。



对于高三的学生来说要做到学习游戏两不误，几乎是不可能的！这些天虽然DR、PG都买了，但从原来一本书看2、3小时到了现在半小时有时甚至还不到，以后的这几个月里，我还会定期购买DR和PG的，我会把他们当作古董一样收藏着，到了高考结束后，再仔细地看！——上海 徐雨冬

小沛■苦不苦，想想红军两万五。反正到奥运快开始的两个月前你也就解放了，你的胜利比北京奥运来得还早呢，知足吧。而且每次等半个月才看一本，剩下的时间无非又是等。这下等高考后你可以攒出起码14本来，绝对不会没事做了。现在你就安心学习吧，预祝你能够考上理想的大学。



我到底该买哪款掌机啊？越来越忧郁不定了。给点提示行不？南京掌机套机价格多少啊？《电软》上写的太飘渺了，请列一列好吗？顺带附上套机的装备（套机包括什么？）我真怕被宰啊！

小沛也觉得SD娃娃很邪门吗？英雄所见略同。人未到中年就"将军肚"，可悲！风林什么时候结婚了，我怎么不知道！——江西东乡县 乐源

小沛■到底买哪个掌机实在需要你自己来拿主意，因为NDS和PSP各有各的好处，而且两款掌机所涉及的领域也不尽相同，我在前几期为别的玩家也解答过，这里就不多说了。关键就看你喜欢什么样的游戏，你可以上网搜搜看，对比一下两个主机的软件阵容，觉得哪个更喜欢再决定买哪一个。至于《电软》上面刊登的广告，我们不可能把全国各地各店的价格都登出来，这个工作根本不可能完成。另外，每个店的所谓套机其实也是不一样的内容，就拿新版PSP来说，官方的就一个主机，一套电源，其他的什么都没有。所以再需要什么就要自己选购了。眼看快到年底的热销期，主机价格浮动较大，我就不在这里列出了，因为肯定会变得很快的。

我觉得SD娃娃很邪门，原因就是它们做得较为逼真。这种人形玩偶一旦做得逼真，而且是大大的眼睛，就容易让人联想到一些恐怖片中的镜头……不过这仅仅是我个人的感受，估计是因为最近玩《寂静岭 起源》之后，感觉越发地强烈了。未到中年就有将军肚？你不是说我吧？郑重声明！小沛我已经完成了5个月的健身，现在绝对没有将军肚！而且身体线条在编辑部里也堪称完美……风林结婚就是国庆节的时候，等一周年的时候，您再记得给他庆贺一下吧。



很久没拿笔写字了，这本来就不怎么样的字越发地难看，建议您看前先做个眼保健操。

还记得小时候老爸给我来了一次庭训，末了问我："长大了想干什么？"某答曰："玩一辈子。"结果，那是雷霆之怒哇！庭训加之庭杖。

现在想起来，各位的工作简直就是我梦寐以求的天堂：跟游戏死磕一辈子，所以，请允许我在此致以各位我高山仰止般的崇敬和搓碎满口黑牙的羡慕。

大概有人心里嘀咕点什么了吧？说实话，我非常清楚，你们很辛苦，可能还有一些不足为外人道的无奈。但是回头看看这芸芸众生，森罗万象，谁没点难处？所以说么，我这还是搓碎黑牙的羡慕。——燕郊 张桐

小沛■你的字在很多来信中还算写得清楚的……为了小沛的眼睛，拜托大家都把字稍微练一下吧。现在电脑盛行之后，练字的越来越少了，我自己现在也老是提笔忘字。其实写好写坏倒也无所谓了，字迹工整清晰是大家在写字时应该注意的。

我小时候的梦想可多了，其中也包括和游戏过一辈子。不过我比你狡猾一点，这个想法只是在心里，可没敢对父母说。于是在我的不屑努力下，终于算是实现了这个梦想。

说实话，现在的绝大部分工作都很累，压力也都很大。记得我的一个同学跟我说，他们单位非常忙，



拿女人当男人使，拿男人当牲口使。过了几个月，他又跟我诉苦，说他们单位更变本加厉了，现在是拿女人当牲口使，拿男人当两个牲口……

相比之下，我们在《电软》还是比较开心的，起码工作氛围很好。大家的年龄差距都不大，有共同语言，再加上爱好相同，这是别的单位比不了的。很多读者都说羡慕我们的工作，的确，如果再来个年薪千万的话……不好意思，我又做白日梦了。



我是个贫穷的初三生，目前仍靠DC和PS消遣，尽管已通关不知多少次了。家中还有FC和MD，偶尔去同学家蹭PS2和PSP。我弟弟的最大梦想是入手一台Wii，但初一的他完全没有资金。被父母供养的日子真难过呀。习题越来越难，学生当不好也得受皮肉之苦。我那可怜的弟弟只得看《电软》填补空虚，连最害怕的恐怖系列也逐字看完。老天可怜可怜我们这些连压岁钱都被榨压的学生吧！

祝风林新婚快乐！结婚后一定会辛苦的，但也会更幸福啊，我们会一如既往地支持你。

——天津 影飞君



小沛■曾几何时，我和你一样贫穷，即便现在来说也不算富有。我现在也想要360和PS3，不过那是真的买不起啊！其实，喜欢游戏的人有好多种，有的喜欢不断尝试新鲜的作品，而有的则喜欢反复钻研。你有DC和PS，在现在来说的确是早就不流行了，但也应该体谅父母的难处。学生的消费是非常高的，别看你上一年学没感觉到什么，但对于父母来说，那就是几个月的收入啊！（一般家庭）在中国，比不上你的玩家实在太多了。就在前不久，我还看到某厂家将FC和SFC整合到一起，做成廉价的游戏机销往偏远地区呢。现在在玩上，要求别太高了。等自己能挣钱的时候，想买什么谁也拦不住。



前两天我们学校开运动会，在下竟发现有位仁兄手握PSP独自HAPPY，急忙凑过去一看，是WE……虽然表面上还装出不屑的样子，但心里实在是馋得不行啊，不禁暗自发誓：等我发达了，一定买十台PSP，玩一台，砸九台。

话说离光棍节也不远了，小弟的心啊，拔凉拔凉的，不过想到家里还有一群哥哥一个姐姐陪着我，我也算得到点儿安慰了，加油吧，坚持到底，就是胜利。

——江苏泰州 翟华

小沛■在我上大学的时候，离学校一里地附近有一家游戏店，里面摆着一台PS2。当时看他们在玩《铁拳TT》、《鬼武者》之类的游戏，我的脚都挪不动了！感觉眼前的景象太震撼了，这不就是CG吗？现在再看PS2的画面，怎么那么差啊！这大概就是没有的时候渴望，而一旦拥有之后便不再珍惜的缘故。你可千万别学我。

光棍节已经过去了，编辑部里需要过节的不少，不知道他们那天都是怎么过的。我也不敢问，否则会被骂作是“饱汉子不知饿汉子饥”……阿弥陀佛，善哉善哉。



看TGS报道让人觉得十分震撼，又十分迷惘，还是那句话“观自在，看花开花落”三大主机在中国的普及量到底有多少，又会有多少人买正版去玩那些大作。次世代和我的距离就像上海到东京那么远。现在玩游戏的门槛越来越高，买台360或Wii都要2000出头，还要配一个高清电视。Wii要玩生化要买光枪，玩XX要买平衡板，玩NGC还要买手柄更何况是PS3。我始终觉得游戏是给富人消磨时光的。穷人注定只能玩过气的主机（在有些地方竟然在今天仍以FC和MD津津乐道）

——上海 贝峰

小沛■什么是富人？什么是穷人？我认为不能看物质财富，要看精神财富。精神财富可以转化为物质财富，而缺乏精神财富的话，再多钱都会有花光的一天。这是闲扯，反正我觉得游戏面前人人平等，暂时买不起PS3，并不代表我们就不配去玩。那些有钱买一堆主机，但根本玩不过来的人，不叫会玩，那叫盲目消费。你说的这些话实在显得太灰心丧气了，要知道，欢乐不是富人的专利。就这些话，我也不怕得罪人。只要自己高兴，玩FC又怎么样？那些显摆自己在PS3上玩《使命召唤4》的人未必就能3条命通了《魂斗罗》。谁更会玩游戏，一目了然。

本期也怪了，抱怨自己现在手头紧的玩家还真不少。我没别的可说，为了光明的未来，好好加油吧。到时候一气把PS4、Xbox720、Wii2、PSP2、NDS2一块儿买了，好好补偿之前的那些缺憾。

北斗



●伟大的光棍节，在这个值得纪念的日子里，我又去小五台了……零下二十度冰天雪地的世界中，会发现许多平常感受不到的有趣事情。这次队伍里有三个韩国队友，其中一位哥们竟然是曾经上到过8200的牛人（不是烧钱上去那种），此行背着三十公斤重的大包一路闲庭信步，我对这位仁兄是颇为敬仰的。

●DQ4！DQ4！NDS版DQ4终于要发售了！这可是当年我第一个玩穿的日文RPG游戏啊，因此对本作的感情自然格外深厚，没想到小三对DQ4也是极有感情，我很欣慰，回头让他先买几十张正版送给我。

●不得不说，美国的编剧们真能折腾，让众多观众辛苦等了大半年，好容易又能看到《越狱》和《英雄》了，这还没放几集就又停播了，再度开始漫长的等待……我想砍人的心都有了。

小沛说：原以为天气冷了之后，北斗同学可以稍微休息一下了，没想到这小子居然还是去爬山。真的太佩服他了，一定是嗑药了！



这本杂志是我积攒了1个半月才买回来的。我以前是个口袋迷，从2002年到2006年3月，我从《口袋红、绿》玩到《宝石》，就在我梦寐已求的《钻石/珍珠》和NDSL快到我手中时，突然，爸妈相继失业了。为了维持家里的生活，我忍痛把我所有的游戏机全部卖掉补贴家用，现在看到别的小朋友玩NDSL和《口袋怪兽 钻石/珍珠》的时候，我就忍不住泪水直往下流。

请闯家和叶子圆了我的《钻石/珍珠》梦吧，请圆了我的NDSL梦吧。 ——内蒙古呼和浩特 李钰



小沛■某天，我听到几个北京的孩子（大概17、8岁）在讨论PSP销量的问题，话题好像是关于PSP在中国卖了多少台。我记得当时PSP的全球销量刚刚有2千万，结果其中一个孩子说：“PSP在中国怎么也卖了得500万套了吧？”，另一个说：“应该有，你看现在到处都见到有人拿着。也不知道索尼为什么还不出行货。”

关于上面这段对话，恐怕很多人看不出什么毛病。但试想一下，中国的概念是什么？仅仅就包括北京、上海、广州这些地方吗？这些地方的消费水平绝对不能代表全国，然而生活在大城市的孩子们却看不到这点。我很痛心。

你的遭遇我现在只能表示同情，希望你们家可以早日渡过难关。

小沛



●家里养了两只肥猫，一只叫大郎，一只叫幺幺。这两只猫绝对是养尊处优，和主人争地盘、不吃碗底的猫粮等等恶习其实也都是被主人给惯出来的。（声明一下，主人不是我）某日和朋友外出，见院子里有一只长得酷似大郎的野猫，风餐露宿。好在有人为它搭了个窝，能够暂避风雨，北京的天冷得特别快，看它真是怪可怜的。相比之下，家里的猫实在是太幸福了。不过，如果把这两种猫都扔到野外，估计家猫很快就会饿死。这么想来，如果下辈子变猫，我肯定希望成为……不会被遗弃的家猫！

●本期开始，小沛加入攻略行列！似乎比新闻更有挑战性。

●周日晚，朋友突然问了我一句：“你什么时候结婚？”我答道：“明年。”她之所以这么问，原因大概有二：其一，我不小了。其二，我真的不小了。



我从小到大一直很喜欢玩游戏，现在已经25岁了，平时除了工作，业余的时间都是玩游戏。前一个女朋友大概就是因为这一点而离我远去，现在的这个女友似乎对游戏也不是很感兴趣。我真的很担心会再次迎来上一次的惨剧。

我现在这个女朋友很喜欢动漫，家里买了很多漫画书，平时也比较喜欢看动画片。我觉得可能会比上一个更能够包容我的爱好，但终究还是有遗憾。

小沛大哥，据说你也是个“过来人”。我想听听你的意见，看看有没有办法让我们的爱好可以统一起来，不至于在以后会发生矛盾。因为我喜欢游戏是不会改变了，要怎么样让她也喜欢呢？

——山东威海 水草



小沛■你怎么知道我是“过来人”？尽管我的遭遇和你的非常相似……人和人遇到的情况都是不一样的，不知道我的方法是不是真的适合你，反正我就先说说自己的处理方法吧，希望你也酌情采纳，但愿可以让你们在爱好上达成默契。

其实爱好这个东西都是逐渐养成的，也就是你接触得多了，觉得它适合自己，于是便成了爱好。对于没有接触过的东西，你永远不可能爱好。所以你要让她先接触游戏。

她不是喜欢动漫吗？这太好了，因为动漫和游戏的关联比较大，也容易沟通。现在动漫改编的游戏很多，游戏改编的动漫也不少。你可以推荐她玩一些她喜欢的动漫所改编的游戏，或者推荐她看一些又游戏改编成的动画片。这些东西还是挺多的。

稍微举点例子，像比较搞笑的《蜡笔小新》在Wii上就推出了一作，而诸如《银魂》、《火影》、《海贼王》等等都有游戏作品。而游戏改编的动漫最近有《恶魔猎人》，还不错。反正你要以她的爱好为中心，慢慢将游戏代入进去，千万不可心急。



雪飞

●我恨搬家：气温大幅降低时，本人却因搬家找不到毛衣！不但得挨冻还得花钱买新的！真烦！

●某日在编辑部内，用日语“これは**です”句型造句，本人大获全胜。

●大风降温后又是大风降温，这样的日子真让我难以忍受。

●小沛竟然玩上了《圣女贞德》，这真是对战略游戏的侮辱！

●经常有人说搞不懂我是怎么想的，其实我自己也搞不懂，要是搞懂了我就不是我了。

●有人为了勇者斗恶龙买DSL，并且卖掉自己的收藏和老PSP，实在佩服他对这款游戏的爱！

●我的《三国志DS2》，太好玩了！

小沛说：我好不容易想挑战一下战略模拟游戏的经典作品，结果却遭到了魔王的无情打击。以后的游戏过程也很不顺利，某次因为一个不小心，前面4、5个小时的游戏过程都没记录上！难道我被魔王诅咒了？



风林

●天一冷，骨头就发紧，为了热身，《机战FAN3》再度出击。请锁定出版日期，机战FAN不要错过。 ●一不自觉，又做广告了…… ●本期新开两档全新栏目“疾风流言帖”与“豪游根！”，快从目录页上找吧！ ●回函卡上大量读者要求恢复以前很多经典栏目，也很合小编的意，希望近期就可以让一些“老掉牙”的栏目焕发青春。 ●最近好游戏多，搞得杂志内容上也出现比较明显的偏攻略迹象，尤其是对游戏相当博爱的风某，更是一时难以决定哪些游戏做而哪些舍弃，玩家玩不过来，杂志也做不过来，身为游戏迷我们的处境是一样的。 ●《凯恩与林奇》是一款好游戏，但意识很恶，不推荐18岁以下人士尝试。 ●发现游戏开发者也越来越容易被“以貌取人”了，比如板垣半信就被说成硫酸脸，Jade Raymond就被夸成美女，完全是走极端了……虽然都有点言过其实，不过似乎游戏开发者在长相上有点特点才能让游戏更有魅力。难道这是接下来的新趋势？



Wii上的游戏真的很好玩，最近白天一直在玩《Wii Sports》、《瓦里奥制造》这样简单但很好玩的游戏。心情不好时放上一玩，哪怕只是看到自己创造的MII形象，心情也会豁然开朗，忍俊不禁，Wii就是有这样的魔力吧。游戏曾在很多个方面影响、改变了我，现在Wii又让我喜欢上了运动，隔一周没挥舞一下手柄就浑身不爽。今年体育课我史无前例地选了个跆拳道，那老师特严，动不动就叫跑步，我竟然还觉得满爽的……又在考虑是否该买个Wii平衡板来运动下半身呢？似乎小沛对这个很感兴趣？不知道大概要多少钱呢？——贵州贵阳 张梦洁

小沛■最近Wii上的好游戏太多了，我准备先把《生化危机》打通，然后是《超级马里奥银河》，接着还有什么《奥运会》、《灵魂能力传奇》等等。不过这些游戏都用不着太大的动作，对于健身已经没有什么帮助了。《Wii Sports》算是不变的经典了，有时候我也会再去玩一下，特别是多人的时候，特别有意思。



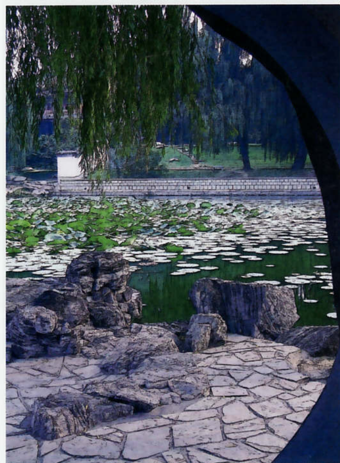
Wii的平衡板眼看就要发售了，售价我还不太清楚，不过估计怎么也得卖500左右吧。反正看演示挺有意思的，如果到时候有闲钱的话，可以考虑入手一块。对你的话，我可是强烈推荐，因为那里面还有一个教瑜伽的小游戏，很适合女孩子的。另外，那个平衡板对玩家的体重也有要求，如果太重的话是不能够使用的。您别多心，我这话绝不是对你说的……广而告之罢了。



我知道现在是Wii、X360、PS3三款次世代主机互相叫劲的时代。但我们仍然不要忘了，那曾给我们带来无数欣喜和震撼的“功勋”主机PS2，我敢肯定在国内甚至是国外玩家中，拥有PS2主机的玩家还是占绝大多数的，毕竟在我所联系的“玩友”中，唯一一款都入手的主机就是PS2。我爱PS2，呼唤大作回归。 ——河北滦县 张楠

小沛■PS2的全球销量是1亿2千万台，算上那些买了N多台主机的玩家，估计全球起码有6千万的PS2玩家，我这只是个粗略的估计。而PS3、Wii、Xbox360的销量总和加起来也不到PS2的一半，所以虽然PS2已经不再是市场的主流，但依然是玩家中的流行主机。

现在国外的玩家已经进入次世代了，三大新主机



销量的增加就证明了新时代的到来。游戏开发商现在也很难，给次世代主机做游戏太费钱，而且销量也没有保证。给PS2做的话既省钱又对销量有相对的保障，但终归是退流行的主机，游戏表现有很大限制。

索尼现在还在力保PS2活到2010年，我们从这段时间推出的游戏就可以看出索尼的这个决心。PS2总是不定时地蹦出一个好游戏来，估计以后还是有得玩的。



这期的赠品实在是太赞了！我可是龙珠的超级无敌fans，在这里感谢所有的编辑，那张海报上几乎都看过，不过，魔人布欧之后的一些人，我看都没看过，那是剧场版的吧？

最感谢的要属小沛了，小沛一当上闯家主持，我就连续两次进家，真是我的无敌幸运星呀！如果叶女王不让我上家，我就力挺小沛当闯王！（如果小沛让

「在你心目中的神作都有哪些?」

江西东乡县 乐源■

《恶魔城》系列，就是喜欢。《生化》系列，就是喜欢它的剧情。《最终幻想2》，一部首度让我打RPG打到吐血的RPG，兼有摔机的冲动。

安徽合肥 孙乔■

《最终幻想9》虽然是PS上正统续作的最后一部，但并非像其他几部那样受玩家的追捧。而我却对她情有独钟，也许它是我接触这个系列的第一作，但它在我心目中的地位永远是NO.1。

四川成都 蔡越■

不知道《钟楼3》玩过的人多不多，此游戏的风格比较阴暗、恐怖，而且BOSS战相当有特色。是喜欢冒险游戏玩家的必玩之作。

《波斯王子》，恢宏的场景，神秘的文化，出色的游戏系统。

贵州凯里 刘超■

PS2的《多罗罗》，早期PS2上动作比较出色的一款作品（连本人都没玩过，是经同桌介绍）。《王国之心》，喜欢没理由。《旺达与巨像》，给与心灵的震撼感。《天诛》，这就是忍者。《口袋妖怪》，不得不玩的一款。《格兰蒂亚》，第一款玩的RPG游戏。

浙江嵊泗 姜辉■

《战国BASARA》系列和《死魂曲》系列，也许这两个系列都有一定程度上的不足，但它们是我玩的时间最长，最感动的游戏。也许别人不会认为这两个系列是神作，但在我心中，神作非此两款莫属。

河北昌黎县 龙海波■

《KOF98》，平衡度超强，BUG也很少，画面也极其柔和。本人尤其喜欢98、99的BGM（DC上的），很摇滚，听着BGM打KOF特带劲儿！

贵州贵阳 张梦洁■

《大神》，在我心中它才是真正的神作。一句话，“此物只应天上有”。阳春白雪、清丽脱俗、纤尘不染、优雅隽永，这些词都远远不能描述出《大神》带给我的惊艳感觉。它带给我心底深处最“真”、最“本”、最为纯净最为温暖的感动。也曾说过，《大神》是我的治愈系游戏。

河北滦县 张楠■

《战神》系列，这还用我说理由吗？《生化危机4》，这也不用说出理由吧！《恶魔猎人3》，理由很简单，爽快！实况足球系列，每次开机准先踢两局。《蝙蝠侠 决战时刻》，暗杀、打斗、解谜，最重要的是一点都不难为玩家。

天津 影飞君■

《口袋妖怪》系列：经典，至今仍有许多追随者；《牧场物语》系列：从各方面来说皆不算出众，但清新自然的风格很适合休闲；《FF》系列：同样经典，无论从情节还是画面，在当时都是神作。

山东潍坊 高盛■

最喜欢的作品有很多，但说道最感动的当然是《旺达与巨像》还有《ICO》这两个神作！！当初刚玩《ICO》的时候只是觉得设计挺新颖的，通过和女孩子手拉手，让玩家自己产生对那个女孩子的依恋。而后来的《旺达与巨像》则彻底将我震撼了，场景的宏大、过程的艰难，还有结局的凄惨，令我在通关之后久久不能平静。





荇菜

●身体似乎越来越差了。最近一年多以来只要连续熬夜超过两个晚上就必定流鼻血，这一期工作比较多，再次“血洒键盘”。虽说我没打算活到七老八十，不过总不能媳妇还没娶就壮烈牺牲吧。我看再这么下去，我要追随叶子姐姐而去，蹲家病休了。

●平时的“周末例行聚餐”最多也就八九个人，还时常会有个别人缺席（比如要加班的在下）。可上一次居然足足到了十四个，导致在饭馆预定座席的朋友始料未及，最后只能挤坐在十人桌上。至于多出来这么些人，当然就是“太太团”了。也不知道这一天为啥大家兴致都这么好，纷纷携家眷出席。其中已婚2人，已领证尚未办事1人，刚刚新找了女朋友1人……煞是热闹。当然了，孤家寡人的也不止我一个，还有四五条光棍陪我呢，我不着急，真的。

我继续进家，我就谢天谢地谢父母，谢神谢佛谢小沛了）

——安徽宣城 汪潇

小沛■恭喜你第三次进入家门！龙珠的那张海报不但你喜欢，连我和北斗也是视为珍藏呢！《七龙珠》是我唯一从第一本到最后一本都攒起了的漫画，现在还不时拿来翻阅。主要是里面的人物太有个性了，而且非常厉害。从有漫画至今，最厉害的角色就是《七龙珠》中的人物，力量不用说了，魔法之类的也会，简直无懈可击！从小我就梦想学会舞空术啊！

你就别谢我了，让你进家门，也就等于也剥夺了别人进家门的机会……不过小沛在选择信件的时候可从来没有偏心啊，都是挑话题，然后看字是否清晰。只要大家能有好的话题，而且字迹工整的话，闯家就可以随便进。



我现在过得很郁闷，我现在大一，但这学校跟我想象中差得太远，但又没办法。现在才后悔为什么高中时没有好好学习，只顾着玩游戏。有些家人说游戏可以和学习兼顾，但这其实是很难办到的，尤其到了高三，你要是玩游戏了，那根本就没有时间学习，也许我说的太绝对了，也许叶子姐能告诉我怎样既能学习好，又能游戏好，现在好大学对我来说只能是一个梦了，希望家里将要考大学的家人们一定要好好学习，不要像我一样，后悔一辈子。

——吉林长春 刘海龙

小沛■做到两者兼顾，关键看个人的性格。如果你觉得一玩游戏就没时间学习，那就证明你的自制力很差，不适合“两者兼顾”。高三不过也就一年，而你今后的生活可是还有几十年啊。为了这一年高兴而让以后的几十年生活质量下降，或者为了今后的几十年让高三这一年苦一点，你选哪个？

我的确见过两者兼顾得很好的人，但那无异于天才，万中无一。既能天天玩游戏，到了高考还能考上北大、清华……这不就是神吗？或许有的人又说了，比尔盖茨连大学都没念完，可见不上好大学也不是没希望。这我也承认，那就要看你的个人素质还有把握机会的能力，盖茨也只有一个啊。





这两期都在家里看见自己的留言了，真是谢谢小沛了，还把我的回函比作“家书”。呜，我喜欢这个名字，多亲切，真温暖，其实小沛不必这么客气，一直以来在游戏这条道路上，我几乎都可以算是形单影只吧。作为一名女性玩家，有时候真的似乎要承受过多的寂寞，但是我现在有了可以诉说的对象，那就是闯家。其实我也有定期在自己的个人日记里写一些关于游戏、生活呀的东西，然后再搞个“精华版”写到回函上。在我的回函里，常常是向家汇报一下近期的情况，有什么高兴事儿呀，遇上啥倒霉事儿啊，玩了啥游戏啊，或者发表一下自己对某个游戏，近期的某个事件的看法呀。这些琐碎事儿除了寄到闯家和自己看，根本就没人会看了，在闯家里有时还能登上杂志，现在又让小沛记住了我的名字……真高兴呢。

——贵州贵阳 张梦洁

小沛■难怪你的回函卡每次都写那么多，原来是日记的总结……很好啊。很多读者想知道编辑的生活，而我们编辑对玩家、读者的生活也很感兴趣。起码我很想知道在玩游戏时没有工作压力是什么感觉。

闯家就是读者们在游戏之余聚会谈心的地方，大家都把这里当成“家”，读者之间互称“家人”，那么你的来信自然就是“家书”啊。所以还真不是我客气，事实而已。

大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后二个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 □责/小沛



↑永恒传说 天津 羽化

这个水精灵实在太性感了！不过红红的眼睛有点恐怖。你给的这个画稿尺寸当壁纸正合适，于是小沛决定借用几天。



→恶魔猎人 重庆 由迁

看来但丁有着东方人的血统，光看头的话，很像“华英雄”。构图有点头重脚轻，下面感觉不够饱满。



↑库拉 江苏南京 IER

库拉是KOF中少见的可爱BOSS，而到了后来成为普通角色之后，也是小沛比较喜欢使用的人物之一，很可爱。

http://hi.baidu.com/baoduier304



↑魔界战记 湖北武汉 陈珑祎

大家的原创能力真是不可限量，如果不是从邮箱里收到的话，我还真以为是官方的壁纸呢。很有潜力。



←原创 重庆 由迁

经鉴定，是个美女！可为什么又是红眼睛？难道最近流行红色吗？感觉有股妖气，要么就是熬夜打游戏来着。



←圣剑传说 北京 草由may

你画的人物永远都留有个性的痕迹，这幅《圣剑》的感觉很不错，像童话故事里面的插画。

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

如同钢铁一般的筋肉代表他在格斗之路上的造诣，左眼中迸射出来的杀气和翘起的嘴角彰显着他的性格，而胸口那一道令人触目惊心的伤痕则见证着他和那个名叫"隆"的男人十余年的恩仇。

其实现在回过头去看看《街头霸王2》的通关动画，会让人觉得有些滑稽：维加和萨加特分别站在领奖台上亚军和季军的位置，等待隆的到来……当然，那时候"街霸"还没有如今这么细致的故事背景设定。从后面的作品中我们所认识的萨加特，是可以输、可以死，但是不可以居人之下的泰拳之王。

我相信，在这一刻，他心中所想的是何时能把隆捏在手中——而不是现在这个只会搞笑的小子。

萨加特

绘卷

VOL.15

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/荇菜

豪游根 VOL.01

主持/北斗



不是滋味的PS3生日

今年11月11日，是PS3发售一周年的日子，为此SONY官方发表了祝词和讲话，当然，还少不了为神机庆生的大蛋糕。

蛋糕虽好，但不知道相关人员吃起来心里有个什么滋味，在PS3声势浩大发售之后的一年来，神机遭到了历史上最大的麻烦，而这些麻烦更多的看起来完全是自找。官方表示，一年来PS3全球销量为560万台，而到明年3月的财年结算时将达到1100万台。SONY的自信表现据说来源于软件数量上的补缺，更自信满满地认为PS3将在软件上逐渐扩大自己的份额并最终领先对手，更多的优先为PS3开发的作品将出现。同时，来自于蓝光阵营领先于HD阵营的信息也再次成为SONY夸口再三引用的话题，以证明将蓝光集成到PS3硬件之内而造成的成本问题根本反而是棋高一招的商业成功。

尽管官方信誓旦旦，但从更多市场的反应来看，PS3的两个对手倒是成为了2007年圣诞市场的最大热门，而这些还不包括NDS对掌机市场近乎压倒性的胜利。严重缺乏重量级软件的掣



携使PS3在今年年末市场上的表现变得非常尴尬，眼瞧着Xbox360与Wii均有大量的足以促进主机销量的游戏推出，PS3只能依靠两个自家游戏来撑撑门面，她们是《德雷克宝藏》与《GT5序章》。当然，还有一款让SONY非常得意的第三方原创作品存在，来自UBI的《迷雾（HAZE）》，但似乎仍旧很难让PS3玩家找回曾有的优越感，至少在今年的年末，PS3为用户准备的圣诞礼物实在是太过吝啬。



用PSP体验"街机感觉"的纸模机台

英国suck UK公司准备于11月末推出一种名为"Mini Arcade for PSP"的纸质掌机台，玩家可以将PSP主机架在这种掌机台上面，"大致体验一下玩街机的感觉"。

"Mini Arcade for PSP"与其说是掌机台，倒不如说是一种用PSP主机摆设成装饰品的纸模造型。这款商品的材料是造型用硬纸，购买时只是印刷好的纸板，购买者需要自己根据玩纸模的要领将之折叠组装起来，并将PSP架设在上面。纸模的造型和印刷非常精细，完全模仿当前街机厅中的新式机台，架设上去的PSP充当机台的屏幕部分，下面的操作台、扬声器，甚至包括投币口，都非常忠实地再现了出来。同时，"机台"上方和侧面的彩绘也非常精致，还煞有介事地附上了"机台使用说明"。从整体上看，这款纸模的造型再现度非常高。

将PSP主机架设在这款"机台"上时，PSP两侧的按键部分会突出在"筐体"之外，玩家可以直接在架设好的状态下进行游戏。不过，由于"机台"是纸制品，玩家如果用力过大，"机台"立刻就会被压坏。如果真想在架设状态下玩游戏的话，对玩家的忍耐力是个相当大的考验。



"Mini Arcade for PSP"的出品商suck UK是一家以推出"富有幽默感的创意商品"著称的小商品制造公司，其推出的"模仿下水井盖的浴室防滑垫"等商品曾经成为相当热门的社会话题。"Mini Arcade for PSP"将于11月末上市，商品共分为"赛车型机台"和"射击型机台"两种，价格未定。



经典的MD将要再次化身为掌机

历数SEGA沉浮游戏产业十余年，其曾推出过SG－1000、Mark III、Masrtr System、Mega Drive、Saturn、Dreamcast等游戏主机，虽然这些经典的主机没有像PS和PS2那样最终彻底占领市场，但因为SEGA高质量与数量的软件提供，也使这些主机成为了游戏玩家记忆中不可或缺的一部分。特别是在上世纪90年代中SEGA卖得最好的应该是其在全球发表的第一台16位的游戏机Mega Drive，在欧美地区都有2000万台的销量的MD，成功地打响了"SEGA"的招牌，甚至连SEGA的代表人物音速小子都是在MD主机上声名远扬的。

为了让年轻一辈的玩家也能感受MegaDrive曾带来的欢乐，SEGA将推出一个廉价的电视玩具"Mega Drive Play TV"让玩家也能重温这些游戏感动，他们已经授权法国玩具公司Tec Toy，可以开发针对1985年推出的MEGADRIVE主机所制作的掌上游戏机，预计12月5日推出,售价110美元。这个名为"Mega Drive Play TV"玩具，或许该说是简易型的游乐器，全套配件有一支蓝色手把以及一个以MD主机为造型的小方盒，但这台掌上游戏机不但搭载了彩色液晶屏幕，可以插上以前的MD主机游戏卡带玩游戏，也支持AV视频输出，可以把画面输出到电视上，更爽的是这台掌机已经内建包含《音速小子》、《战斧》、《格斗三人组》等在内的20款游戏Room，这种机体设计有点与任天堂的"神游机"相似，所以就算没有MD游戏卡带，单单拿这台掌机来游戏也是很不错的！但是其只有三个键位的设定可能会使玩家在玩某些游戏时（例如《幽游白书》、《街霸》）会感到有些吃力吧。





周杰伦也是《真三国无双》迷！



《真三国无双5》的发售一定令喜爱无双的玩家在最近一段时间欣喜若狂，而网络游戏《真三国无双 Online》也于日前正式上线，这下子我们便有两大领域的无双可以任意遨游了。感到兴奋的不只是我们一般玩家，还有一位天王级的歌手也公开表示非常喜欢这一系列，那就是周杰伦。

《真三国无双 Online》本次邀请周杰伦成为游戏代言人，周杰伦还特别为游戏打造了专属主题曲《无双》。据官方表示，此次邀请周杰伦成为游戏代言人，主要是因为周杰伦一直以来以独特的中国风为个人特色，本身又是三国迷。而周杰伦自己也说，当初听到公司询问他是否想要担任《真三国无双 Online》的代言人时，自己二话不说马上答应，毕竟自己就是《真三国无双》系列的游戏迷。过去在家用机平台上推出时，只要有空闲时间，自己就会拿起手柄享受无双格斗、以一挡千的乐趣，然而家用机无法随身携带，现在出了多人联机版，未来不论在何处，都能随时随地上网享受杀敌的快感。

然而，周杰伦想要担任的角色不是最强的吕布，而是默默无名的蒋干，虽然外界对于蒋干的评价并没有很高，但是周杰伦认为，蒋干虽然很平凡，但我就是喜欢平凡中却又能拥有自己谋略的角色，由小人物开始玩起，更能突显自己独一无二的风格，符合《真三国无双 Online》由小人物创造历史，进而争霸群雄、一统天下的游戏特质。



巨型巧克力PS3现身意大利



提到意大利的佩鲁贾，可能许多喜欢足球的玩家会首先联想到意甲中的那支球队，不过这个地方在欧洲也有着“巧克力之都”的美誉。论名气，意大利佩鲁贾或许比诸多欧洲名城都逊色不少，然而，每年10月中下旬，这座有意大利“巧克力城”美誉的山城总能吸引来自整个意大利、欧洲乃至全世界的目光——因为这里有世界上独一无二的“欧洲巧克力节”。“欧洲巧克力节”迄今已是第13届，今年从10月14日开始，持续到22日。



在今年的“欧洲巧克力节”上有一件颇受游戏迷关注的事情，那就是在超大的巧克力展览场，除了展出欧洲各国顶级及最新推出的巧克力外，索尼这次为了配合推出新版PS3，特意在展会上推出了一个由150台PS3组成的巨型PS3巧克力，以及一个巨大的震动手柄。不知道是否索尼方面的安排，在展会的休息时间，几名游客突然冲进展区将巨型PS3巧克力破坏掉，最终现场的其他游客尤其是孩子却成了受益者：被破坏的150台巧克力免费发放给了其他游客。



→↑用美味的巧克力制作而成的PS3看上去还真是让人垂涎欲滴。



11月11日无双华彩

11月11日，真・三国无双5发售……
11月11日，40G同捆版PS3发售……
11月11日，PS3震动手柄发售……

相信不少无双饭和七曜一样，就是因为无双系列而下定决心入手了PS3，作为无双系列的骨灰级玩家，支持我们多年来一直深爱的无双系列是毋庸置疑的，由于PS3自发售以来，销量情况并不乐观，所以每逢有大作推出，就会发售其同捆版主机，本次当然也不例外。借无双东风之力，SONY推出了纯白色的40G新版PS3，但据入手玩家反映，存在一定的质量问题。我一个非常好的朋友，就是其中的受害者之一，刚把真・三国无双5游戏了15分钟左右，就出现了镭射光头无法读盘的惨事。本次除了同捆版以外，还推出了豪华版，KOEI长久不衰的骗钱手段，下面我们来看看同捆版和豪华版的最大区别。豪华版里没有PS3以外，赠送了全部41名角色的面板，而同捆版只有位武将的面板，两版本的人物造型也略有不同。那这些华丽的金属牌有什么功能呢？看图上就知道了，原来是配在钥匙扣或者手机链上的饰物，看来还是把它们放在一起作为收藏品比较壮观……





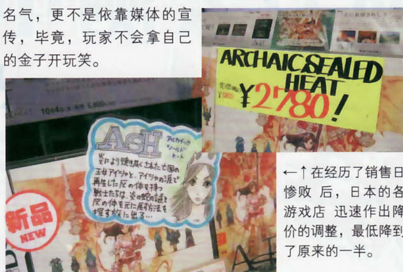
ASH落魄到半价倾销……

前两天闲来无事翻看旧杂志，无意中看到一篇坂口博信的访谈，杂志日期是2005年10月，坂口侃侃而谈的是在当时被称引入了最新CG技术的NDS超大作《远古封印之炎（ASH）》，同坂口氏一同接受采访的还有《FF》系列的名制作人——皆叶英夫，他当时负责《ASH》的人设。据说，完成品将展现出NDS上最尖端的画面。两年前的宣传中并没有过多的虚假成分，预定2006年发售的延期恰恰证明了坂口等人所言非虚。但是，不知道坂口有没有想到过，2年后的最终发售，等待着他的却是另外一个结局。

2007年10月，由于初期销售的不理想，《ASH》被半价销售，随醒目的打折标语一起被推到台前的，还有日本著名杂志FAMI通的编辑们给本游戏作的高分点评，不可否认，这其中或多或少有那么一点讽刺意味。

2年前的强势宣传、出彩的画面、名制作人的参与都没有改变《ASH》的失败命运，如果说《ASH》是一部失败的作品，为什么权威杂志会给出如此高的评价呢？如果《ASH》是一部成功的作品，那么，它的销售又为何如此的惨淡？

不同的人会给出不同的回答，不过可以肯定的是，好游戏一定要能抓住玩家的心，不是凭画面音效，也不是凭制作人的名气，更不是依靠媒体的宣传，毕竟，玩家不会拿自己的金子开玩笑。



←↑在经历了销售日惨败后，日本的各游戏店迅速作出降价的调整，最低降到了原来的一半。



两名少年因抢劫PSP遭到起诉

在意大利东部的被称为希拉库扎的海港城市中，有两名年仅16岁的少年正面临当地法庭的重级犯罪起诉！？根据当地警察所提供的消息，上述这两名16岁的少年在当地时间11月13日合伙袭击了一名年龄为20多岁的男子，而发动这次袭击抢劫的目的竟然是为了获得该男子手中的PSP……

据本次案件的受害人约瑟夫・莫拉里斯表示，他在当地时间11月13日上午的8点50分在海港城市希拉库扎的博物馆前的画廊等待，准备进入到博物馆内进行参观，而由于尚未到达开馆时间，于是便掏出了身上的掌机PSP开始看电影来打发时间，就在这时不幸发生了。

威廉姆斯和爱德华两名年仅16岁的少年发现了约瑟夫・莫拉里斯后，为了夺取他手中的PSP而心生歹意，当他们靠近他后便立即展开袭击，由威廉姆斯对约瑟夫实行威胁，爱德华来强夺他手中的PSP，由于遭到袭击后约瑟夫奋力反抗而受到了此2人的暴力殴打，威廉姆斯眼见约瑟夫不肯就范，于是就从侧面用脚重重地踢向了约瑟夫的头部，此时恰好在附近巡逻的警察发现了他们，于是赶忙冲了上来将这两名少年捕获。

目前根据由当地法院得到的消息，这两名大胆的少年将会被有关部门以袭击和抢劫的双重罪名起诉，并有可能会入狱。



周星驰监制真人版电影《七龙珠Z》



美国二十世纪福克斯宣布，将由知名香港明星周星驰担任《七龙珠Z》电影制作人，主演过《世界大战》、《幽灵人口》的著名影星 Justin Chatwin饰演悟空；出演过《PS我爱你》电影、为超人之死动画配音的James Marsters饰演短笛大魔王；由创作过《绝命终点站》系列的华裔导演黄毅瑜负责导演编剧。

饰演孙悟空的年轻演员Justin Chatwin曾在斯皮尔伯格执导的《世界大战》中，饰演汤姆克鲁斯儿子，为了出演本剧，目前已经接受首席武打特技公司87Eleven安排的密集训练。武打特技公司87Eleven曾经参与多部卖座动作片设计，并且将在本片中展现给观众许多在大银幕上前所未有的动作表演。

福克斯公司表示，《七龙珠》系列出现过大量相关作品，包括各种小说漫画及游戏等，电视则多达500多集，这次真人版电影预计年底开拍，于明年8月8日全球同步上映。

系列诞生日记！

MH杂记簿

Monster Hunter

LABORATORY VOL.5

《怪物猎人P》和《怪物猎人P2》之所以获得玩家们的欢迎，除了系列本身的游戏性之外，PSP特有的联动机能以及游戏中为此进行的调整功不可没。本期专区的连载将就开发团队在掌机版移植过程中做出的思考进行介绍。



小岛慎太郎

隶属于CAPCOM的游戏企划师，《怪物猎人》团队的主要成员之一。除参加游戏内容的设计外，也负责周边产品的企划工作。非常重视周边的"品位"，主张在突出游戏特点的同时体现出时尚感。

怪物猎人的诞生（四）——针对掌机特点进行的移植



也许可以腾飞

继那次展示之后，《怪物猎人》又在2003年的东京游戏展（TGS）上推出了试玩版本。由于以前没有这样的游戏类型和题材，CAPCOM开发小组亲临现场，"尽一切力量让玩家们直接体会到游戏的乐趣"。

小岛慎太郎对当时的情况是这样描述的："当时除玩家之外，许多同行也对这个游戏试玩版产生了非常强烈的反应。"但是在TGS结束之后，并没有更多的游戏相关情报公布出来，所以玩家之间也出现了质疑这款游戏质量的声音。

针对这种情况，负责游戏网络宣传的小岛在《怪物猎人》官方网站上进行了更新。在游戏发售一个月之前，网站上每周都会追加新的介绍内容，将崭新的游戏企划展示给期待已久的玩家们。开发人员这种"要把自己开发的游戏中最有意思的一面告诉大家"的姿态，使玩家们在无形之中感觉到了亲切。

《怪物猎人》在推出之后大受欢迎。日本著名游戏杂志《FAMI通》给初代《怪物猎人》的评分为8、8、8、8，分数非常平均；但在第2部作品《怪物猎人G》之后，评分变成了从7分到10分不等，这显示出不同类型的人对这个游戏的见解。很多人对这个系列的游戏性大加赞赏，认为"这是最有趣的游戏"，但也有人表示"完全不明白这游戏好玩在哪里"，从《怪物猎人》的特殊性来考虑，这都是可以理解的。

《怪物猎人》从2004年3月11日开始在日本的游戏店中发售。根据调查，游戏发售第一周的销量为12万零640套。作为一款全新作品，并且还是对应网络的游戏来说，这个数字算得上非常优秀了。

回忆起初代《怪物猎人》发售时的反应，藤冈感慨万分："结果，这个游戏在公司内部的评价也是一半好一半坏的样子。有一半人觉得这个游戏'非常有趣'，这一点我们非常关注。不少没有参与游戏开发和宣传工作的人也对它产生了很大兴趣，玩得异常投入，并且为我们做了很多宣传。总的来说，我们似乎看到了更多喜欢这个游戏的人。由此我们想到，这个系列也许可以腾飞……"



永不熄灭的火焰

《怪物猎人》顺利发售后，凭借独特的魅力在众多爱好者中树立了坚实的口碑，越来越多的人对这个游戏产生了狂热的兴趣。网上不断出现这个游戏的心得日记和攻略网站，作为一款原创游戏，能够取得如此成绩，在当时的游戏界确实是一个特例。从某种意义上来说，称《怪物猎人》是一部"由爱好者们支撑起来的游戏"并不为过。在这个系列化作品盛行的时代，一部原创游戏能够靠着"不玩不知道，玩了真奇妙"的特色将游戏者的心灵掳获，这是难能可贵的。可以说，它的魅力就像火种一样，在玩家心中燃烧。

作为一部大获成功的作品，接下来要面临的当然是"续作将会如何"这个严峻的问题。在完成初代的开发工作之后，《怪物猎人》的制作小组立刻投入了续篇《怪物猎人2》的策划。在着手研究正统续篇的同时，藤冈以出品人的身份监制了一代的资料篇，这就是于2005年1月20日发售的《怪物猎人G》。

制作时间是有限的。前面说过，在初代开发完成之后，制作小组的精力全部投入到《怪物猎人2》的策划中，大家希望把这部作品做到最好。所以制作《怪物猎人G》的时候，原本准备在二代中实现的一些要素和对游戏系统进行的尝试性改革都应用在了《怪物猎人G》上面。就在这个时期，藤冈以游戏出品人的身份提出了另外一项提案——准备将《怪物猎人》移植到掌机上，而对应的硬件是与PS2亲和力很高的PSP。但是，藤冈在当时已经身兼《怪物猎人G》和《怪物猎人2》的开发工作，所以无法负责PSP版的设计。于是，这项开发工作落到了曾经负责开发《生化危机Out Break》的一濑泰范身上。

"当时虽然已经得知要进行掌机版《怪物猎人》的制作，而且也写了企划书，但最终做出的游戏与我当初的设想完全是两回事。"回忆起《MHP》开发前后的设计差异，一濑笑着说。

接到任务后，一濑最早做出的设计，是《怪物猎人P》中的"探宝爷爷"和《怪物猎人P2》中的"探宝猫"（接受主人公的委托进行探宝的NPC）。一心为实现游戏策划而努力的一濑认为，作为游戏开发的最低要求，至少要在PSP上实现初代《怪物猎人》的技术水平才行。当时，PSP还处于软件开发尝试的初期，如果能利用PSP的硬件实现《怪物猎人》级别的效果，那爱好者们一定会欣喜若狂的。

在掌机版的游戏内容上，一濑也有自己的考虑。《怪物猎人G》是初代发售一年之后面世的，并且得到了玩家的好评。因此，很多人都希望《怪物猎人》系列能够每年都有一部作品问世。这样一来，PSP版《怪物猎人》的制作时间就只有一年了。在这么紧迫的时间里完成策划、设计和制作，看上去是不可能的事情。但是，一濑对此提出了反对意见。一濑觉得，在《怪物猎人G》推出之后，如果PSP版还只是照搬一代的内容，自己是绝对不会买的。因此，至少要将《怪物猎人G》移植到PSP上。但是，移植也不能只是单纯将《怪物猎人G》的内容搬到PSP上，作为一款新的《怪物猎人》，掌机版必须加入一些有用的要素。

当时，身为出品人的藤冈也从另一个角度分析了这个问题。PSP当时的普及率本来就不高，如果只是单纯移植，那肯定是危险的举动。为了让《怪物猎人》之火真正燃烧起来，一定需要从其它角度增加一些内容。

就这样，一项前所未有的设计——PSP版《怪物猎人P》与PS2版《怪物猎人2》的联动要素出台了。



《怪物猎人P2》，始动

《怪物猎人P》从2005年12月1日发售以后，销量一直在稳步增加。从初代开始就喜欢这个系列的《怪物猎人》爱好者们自然不必说，由于PSP的联机功能，没有PS2网络设备的人也可以通过掌机感受到《怪物猎人》的魅力，这种得天独厚的优势使《怪物猎人P》的玩家数量超越了PS2版。当然，这款游戏也确实带动了PSP硬件的销售，在任天堂的NDS压制着整个市场的环境下，《怪物猎人P》成为了一款能让人感觉到"PSP确实在奋斗着"的软件。（未完待续）

Check!

MHP2装备图鉴

砂岚改（サンドフォール改）

攻击力	上弹速度	反动力	速射	会心率	镶嵌孔
228	快	中	通2（5发）	0%	---

LV	通	贯	散	彻	扩	回	毒	麻	睡
1	9	3	4	1	1	3	3	3	3
2	3	–	–	–	–	3	1	1	1
3	12	–	–	–	–				

火	水	电	冰	龙	捕	染	鬼	硬
6	6	6	–	–	2	2	1	1

●推荐生产方法：

サンドフォール改（素材：砂龙の桃ヒレ×2、砂龙の紫鳞×4、カブレライト矿石×5、王族カナブン×6。总费用：2900z）



"砂岚（サンドフォール）"是《怪物猎人P》中非常受欢迎的属性弹轻弩，在《怪物猎人P2》中被保留下来，但分成了下位的"砂岚"及上位的"砂岚改"两个等级。"砂岚改"拥有毫不逊色于前代"砂岚"的强大实力，保持了轻弩中属性伤害输出的最高水平。生产素材中的"砂龙の桃ヒレ"是上位砂龙王任务中部位破坏或捕获时的报酬，收集时需要注意。

horror stories terrified darkness chaos clo

恐怖奇谭

VOL.04

"莫名声响，来自异域的呼唤"
——亡者的悲恸阴风阵阵话凄凉

CHECK

自杀在当今这个物欲横流的社会势头正猛，比如日本在世界上自杀人数占总人口比例最高，每年都有超过三万人轻生，还有专门约人集体自杀的死亡网站，原因当然是多种多样，但最大的原因还是缺少旁人的关爱，应该可以认为任何一个自杀的死者，生前都有一段悲惨心酸的故事。

活着的人都常有烦闷的时候，不时会发几句牢骚，那么处于黑暗之中的鬼魂在夜半无人时低声尸语也就情有可原了，为什么鬼魂总会时不时的现那么一次身让人们不要忽视它们的存在，我的理解是它们太寂寞了，生前死后都得不到解脱。

《低音鼓事件》某游戏公司负责人

"如果你常把怪异之事挂在嘴边，那么怪异之事就会降临在你身上。"这句话常被人说。

那天，这种事就发生在了我身上。

我和两名开发人员以及两位游戏界的朋友共计五人坐在一起聊天，讲述各自过去曾遇到的灵异事件。

他们各自讲述完毕后就该我了。我准备的故事是当地发生的有名的杀人事件。

具体事件我就不详细说明了，大致就是一个被杀害的小女孩总是出现在她所就读的小学的毕业照片上。

就在我准备开始讲的一瞬间，左耳边突然传来了"嗵、嗵、嗵"的声音，就像在用力击打低音鼓的声音一样。

我下意识地捂住耳朵，坐在我左边的朋友S也缩紧身体开始翻白眼。

但除了我和S以外其他三人都惊诧地看着我们。

"刚才是什么声音啊！？"

我大叫道。

"声音？你在说什么啊？"

看来听到"低音鼓"声音的只有我和S。

"那么大的声音你们不可能听不到啊！"

"我们真的什么也没听到。"

看他们的表情的确不像在撒谎，听到那么大的声音也不可能假装这么好。

但是，为什么只有我和S听到了呢？

"声音是从我的右耳边传来的。"S说道。

S是右耳，我是左耳，也就是说声音是从我和S的"中间"发出的。

那声音就像直接从我们脑子里发出的一样。

虽然只是一瞬间发生的事，但给我的感觉彷佛就是在警告我"不许说出禁忌之事"。

《原因》图形设计师

我以前工作过的公司经常发生灵异事件，几乎所有的员工都有过恐怖的经历。

比如说电脑的光驱突然数次自己弹出关闭，书柜的门总是发出"咯吱、咯吱"的声音，还有人从窗户的缝隙中看到过人的眼睛。我自己也数次经历过这种事，比如说突然看到监视器上掠过一个人影，但四下看去却没有一个人等等。

大家都觉得在公司里有"不干净"的东西。

我想我或许知道这些怪事发生的原因。

我们公司地处一个写字楼中，上边那层是一家与游戏业无关的普通公司。

那天我准备去吃午饭，刚刚迈出写字楼的大门就感觉气氛不对。在写字楼旁的小胡同外围着很多人，还有救护车和警察。我走过去一看，原来是一个人跳楼自杀了，是从六楼跳下来的，也就是那家普通的公司。按理说从六楼跳下会经过我们公司，但是没有一个人看到有人落下。而且，公司里的灵异事件就是从自杀事件以后开始的。

为什么那个自杀的人要徘徊在我们公司里？这让人百思不得其解。

后来我就从那家游戏公司辞职了，那家公司出品的游戏我也丝毫不敢触碰。

《欢迎》游戏监督

因为工作场所换了，所以我把家搬到了郊外的公寓中。

搬家那天来了很多朋友，我们准备一起玩游戏。玩到一半时，我准备去厕所。在起身向厕所走去的一刹那，背后突然传来了"啪嗒"的声响，听起来就像关电源的声音。我随口说了一句："别关机啊！"

"没有啊。"

我回头看去果然没有关，心里也没有太在意。

但是，之后无论是玩游戏还是吃饭，我数次都听到"啪嗒"的声音，而且问朋友他们都说没听到。

晚上朋友们都回去了，我准备睡觉，但是这时"啪嗒"声又传过来了，很清晰，是从窗户那边传来的。我快步下床拉开窗帘，眼前的情景使我倒吸了一口凉气——一张青色的脸在窗外看着我。

我急忙拉上窗帘把自己蒙在被子里，在恐惧中不知不觉地睡着了。

那之后，不分昼夜，只要打开窗帘就有一张脸看着我。而且每次都不同，有时是长发的女人，有时又是苍老的男人。

我想这座公寓也许是"通道"，每当有新住户住进来时"他们"就会来"欢迎"你。

我这种"体质"的人或许根本就不该住进这座公寓。

《一直休假的员工》游戏监制

这是一位同僚给我讲的，是他以前任职的公司发生的事。

那时那家公司刚刚完成了一部大型游戏的制作，于是老板便给员工们放了一周的假。

一周后，员工们陆续来上班了，但唯独设计师O先生没有来。

又过了一周，O先生还是没有来。于是老板在周五决定，如果过了周末O先生还是不来就打电话联络他。

但是翌日周六的深夜，在公司加班的数位员工中的一人，说他在昏暗的走廊上看到了O先生。

"一定是擅自延长休假了，才在这种时候来公司。"大家猜测着，一起到走廊中寻找O先生。

但是，连O先生的影子也没有。

到了周一，O先生依旧没有出现。于是老板便给O先生的手机打电话。

"嘟……嘟……"，铃声响了很久但就是没有人接。

老板担心O先生出事，便派员工到O先生家一探究竟。那个员工在O先生家门口叫了半天也没有回应。

于是他叫来管理员打开了O先生的家门。

房间里很暗，明明是白天却拉着窗帘，而且整个屋子里都充满了怪异的味道。

"O先生，你在不在？"

那个员工和管理员一起来到了O先生的房间，但眼前的景象使两个人都呆住了。

O先生抱着膝盖，蜷缩着身体坐在地板上——他已经死了。

死因是身体衰竭，死亡时间确定是在休假期间。一个大活人怎么会在区区一周的休假期内身体衰竭而死呢！

周六夜晚那个员工看到O先生时，其实他早已死了。

《偷窥》设计师

我们公司由于新招收了一批员工，所以开发室也增加了。不过幸好公司所在的楼层有很多空房间，所以公司决定租用那些房间。

这些空房间当中，有一间就在我们公司隔壁。租下这间房大家都觉得理所当然，但到了真正决定的时候，社长却租了这层最里面的那间房。虽然搬运设备有些不便，但房间很大，大家也没有说什么。

一开始我还以为社长是因为这间屋子大才特意租下来的，但公司隔壁那间空屋看起来也不小，而且一连几个月都没有人来租。

我怀着疑问去问社长。

社长最初总是岔开话题，但经不住我的软磨硬泡，严肃地对我说：

"那间屋子门口总是站着一个老婆婆……"

什么？！社长到底在说什么啊！我每天都数次从那间屋子门口经过，从来都没见过什么老婆婆。我继续追问时，社长让我去问企划部的H先生。

下班后我找到H先生，他对我说：

"你看不到吗？真让人羡慕。我每次都能看见，一个老婆婆在那间屋门口通过猫眼往里面看，明明就什么都不可能看见……"

我一次也没有见过那个老婆婆，觉得很不可思议，H先生继续说道：

"所以我每次要去最里面的房间时都先下楼再从那边的楼梯爬上来，要是从那个老婆婆身边经过时她突然回过头来……"



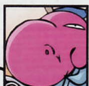
龙哥热线

想给自己注射叶绿素以节省饭钱的龙哥

最近热爱上了怂恿小三拆卸各种物品，然后在其装不回去或是装回去后无法正常使用时幸灾乐祸……

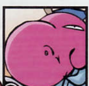
龙哥，我用PSP连接学校Wi-Fi点的时候总是显示“获取IP超时”，为什么？还有，在运行《高达战斗编年史》的时候，在PSP LOGO显示后就出来了提示，说是程序无法运行，在升到3.71M33前正常用，M33免引导。

（福建福安 冯凌骏）



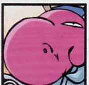
先问一下：你用PSP连接其他网点时情况怎么样？如果平常都没问题而只是在学校附近无法连接的话，则有可能是因为当地的信号不足；如果不管是平常还是在学校中都超时，则很有可能是你设置的问题了。关于《高达战斗编年史》的问题，建议你用SONY NP9660免引导方式或者放张盘以后用引导的方式运行试试。

请问龙哥，在《怪物猎人2》中的大王花，在哪里可以得到？（广西柳州 卢玉峰）



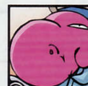
在农场用红之种或绿之种种植，多浇肥就有一定几率能够收获大王花，用绿之种的概率会大一些。肥料在沙漠和森丘都有，其中沙漠有两堆，10区和4区，森丘1区。总之得辛勤劳作，多浇浇肥，有付出就一定会有收获的。

老一辈的龙哥，首先感谢您为我解决了“豪鬼事件”，但我这次来除了道谢之外，还有一些极为重要的问题要向您请教：1、《生化危机 代号维罗尼卡》在南极克莱尔中毒了，血清在药品库棚上我知道，但我怎么也拿不到，为什么？2、《生化危机4》的最终BOSS一定要用红色火箭筒杀之吗？3、PS2版的《名侦探柯南 被阻击的名侦探》什么时候发售？由于篇幅有限就不再问了，但龙哥你一定要帮我啊！（重庆 朱康伟）



1、血清是在药品库一进门的那个棚子上，有一个小小的，不起眼的红色袋子，这个道具不会发光，所以你得仔细搜索。2、《生化危机4》中的最终BOSS Saddler的弱点在于它四肢上的“眼睛”，不必非得使用红色火箭筒，使用麦林枪一类的大口径武器攻击它就会使其瘫痪而暂时失去行动能力，此时接近它就能爬上它的背部，给其中央触手上的那只大眼睛来上一刀，不过那些眼睛的位置会经常变化，这点需要注意。当然你不想打得这么累的话，用火箭筒直接对轰也是可以的。3、你问的是GBA上那款《名侦探柯南 被阻击的名侦探》吧？那款游戏早在03年8月份就发售了，而且有国人汉化过的中文版可以玩到。

麻烦龙哥介绍几款DS上的SRPG游戏和全程触摸屏的游戏，另外，有个问题请教：PS上的FF9中第二张盘中，去什么大树，要穿过沙漠什么的，找不到啊。（江苏无锡 金晓林）



《伪之轮舞曲》、《弧光》、《星神》。你说的应该是树城（lifa Tree），去树城需要先经过黑魔道士之村，不过要进去就得先经过一个无限迷宫，该迷宫共有三条路，走对的话树枝上的猫头鹰就会飞走一只，走错的话就会飞回来。当所有的猫头鹰都飞走时迷宫就破了。具体走法如下：先走右边，再走右边，之后走左边的路，最后再走右边的路。完成这里的剧情之后经过山道即可来到树城。至于你说的沙漠，应该是在第三张盘中才会出现的，不过那里有一个是Kuja藏身之所的入口非常隐蔽，所以这里提前给你提示一下，真正的入口是在西北角的流沙中，只有这个才是对的，其他三个入口都进不去，而且还会强制遇敌。

龙哥好，小弟有个关于PSP存档的问题想问一下：1、在网上下载的某些存档数据并没有损坏，却不能使用，要怎样才能使用？我的系统是3.52 M33-4。2、PSP的存档可否通过PC上的十六进制编辑器来修改？我从小到大都是这么改PC和文曲星游戏的。（四川绵阳 陈可之）

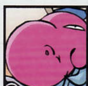


←PSP金手指软件中以CheatMaster最为著名。



1、有些游戏的存档有加密，只能在一台PSP主机上的存档不能给别的主机使用；另外以前某些修改ISO中的prx文件来运行的游戏，存档可能无法在新版自制固件上使用。2、存档可以用十六进制编辑器来修改，不过还不如用PSP专门的金手指插件来修改方便。

龙哥，你好！其实这个问题困扰我好久了，就是《新超级马里奥兄弟》中，据说最高存档为三星，可我已经完全通关了为什么还是只有二星呢？（上海 沈斌）



《新超级马里奥兄弟》中，要想拿到三星存档可不仅仅是完全通关就行的，以下是具体的达成条件：1、左下角ALL CLEAR（**オールクリア**）字样出现；2、全通常关和隐藏关完成；3、地图上的所有点变成绿的。注意“ALL CLEAR”的出现条件是：游戏中出现的全部240枚星星金币使用完毕，注意必须是使用完毕，而并非仅仅是得到，这些金币的使用方法为放倒32块★×5看板和购入5张壁纸，注意第5张壁纸的出现条件是所有通路出现。以上条件全部完成后，就会在你的记录上追加第三颗星。

龙哥好！1、请问FF10中水球大赛不会Jecht Shoot怎么过？我卡了半天啊！2、《恶魔猎人3》第某关（5、6吧）打败大蜈蚣那里之后似乎要先打些敌人，再上楼开齿轮机关找石台？我过不去了，拜托你啦！3、还有，就是听说《恶魔猎人4》出PC版呢？乱讲的吧？

（福建宁德 林翰）



1、先介绍一下水球比赛的基本规则：主菜单从上到下依次是联赛、锦标赛、友谊赛、练习赛、资料、退出和初始化，注意“初始化”会使每个球员的指数回到1级。选择任何一种比赛方式之后，会出现球队选择菜单，可以选择参加比赛的队员以及每个队员的位置，最初只有6名队员，以后如果要招募新球员，只需走到街上的闪电球球员身边，按□键查看他们的指数，然后与其签订合同即可。每个队员的各项数值都是不同的，我们需要根据其特长将其安排到相应的位置。除了传球和射门，3级以上的队员还可以学会特殊技能，例如提达的“Jecht Shoot”。注意，剧情中的第一场水球比赛不必获胜也能过去，如果你想在这场战斗获胜的话，那就需要注意以下几点：上半场专注防守，此时的提达还不会Jecht Shoot，不论是射门还是突破成功率都不高，其他人就更不用说了；尽量别被对方抢断成功；下半场可以抓住机会给对方迎头痛击，但仍应稳妥第一；最后，一定要用手动操作，不然铁定会输。2、你问的是第5关，这里需要先从左边石柱上去，此时会出现新的敌人，红色的鸟，对付它们需要用手枪将其打成石化状态后快速用剑砍死，否则会自动复原。回到暗红色大门处，进入后回到高塔继续向上，在最顶层开动齿轮转动，开启墙壁后顺着转梯向下，之后会看到一个突出的石台，上面有亮光，拿到后回到最底下的蓝色大门的屋子里，插入后在转梯那拿到三叉戟，在蓝色门的屋子里把三叉戟插在机关处后能从升起的铁笼里拿到魔石。在最上面的暗黄色门里连续向前跳，之后用魔石打开大门并将电梯里的敌人干掉，最后在顶端发生BOSS



战。3、《恶魔猎人4》是多平台作品，将在XBOX360、PS3和PC三大平台上推出，其中360版和PS3版已经确定于明年1月31日推出，PC版的正式发售日则仍然未定。

不知有没有收到我寄的0.2RMB的龙哥，请你告诉我：1、你们有《战神·奥林匹斯之链》的试玩版吗？2、我用PC版GBA模拟器玩《口袋妖怪·叶绿》的存档文件放在PSP的GBA模拟器里的SAVE文件夹中，怎么游戏时不能使用？3、听说《核心危机·最终幻想》的声音也要汉化，龙哥怎么看？（江西九江 江航）

1、这个试玩版你可以从网上下载得到的，从试玩版的感觉来看本作的素质还是不错的，不过个人感觉人物好像有点小。2、不能使用是很正常的吧？PC用的GBA模拟器和PSP用的GBA模拟器本来就不是同一个软件，在存档文件格式上自然有所区别，所以是无法通用的。3、《核心危机·最终幻想》的汉化版已经推出，方便了许多喜欢该作的中国玩家，不过汉化质量上似乎还有待提高，许多细节之处的翻译都有待商榷。至于你说的声音汉化，并不存在于游戏的汉化版之中，而是一些热心的玩家将本作中的CG提取出来后用中文配音的，是单独的，至于配的效果怎么样，就是一个仁者见仁智者见智的问题了，龙哥这里不发表评论，感兴趣的朋友可以自己去找来听听。

1、《生化危机DS》的四个纹章分别在哪里？2、《超级机器人大战W》第二部第二关中如何击落敌方机体？感觉自方的机体根本就无法打到敌机。3、还有，dpg格式的影片如何全屏播放？PDA自制软件在哪里下载？我用的是R4烧录卡。（广东郁南 王潮伟）

1、“风精灵的纹章”需要先在食堂把金色盾型饰物装到墙上，调查钟把钟的时间调至3:00，可以得到盾型标志钥匙，到对面花瓶处发现碎掉的雕像在碎石堆中得到蓝宝石，去有老虎石像的房间里使用蓝宝石可以得到“风精灵的纹章”；“星纹章”是在画展室不要惊动顶上的乌鸦，依次按下“新生儿”、“儿童”、“少年”、“青年”、“中年”、“老年”（右起顺序依次为2、4、5、3、1、6），最后得到“星纹章”；“日纹章”是在解决掉大型变异蛇后在其洞穴外边可以找到纹章；“月纹章”是在后期解决掉天平的谜题后（正确答案为左：红绿蓝，右：黄绿）即可得到。2、是第29话“赤い魂、青い炎”吧，由于一开始业云勐会给自己挂必闪，而在机战的精神中，“必闪”优先于“必中”，也就是说无论怎样你都不可能击中他，所以你根本没必要攻击他，只需撑到第3回合自动发生剧情后就行了。3、使用多媒体播放软件Moonshell即可实现DPG格式影片的全屏播放功能，方法是用专门的视频转换软件“dpgtool”将普通格式的电影转换成dpg格式，然后在NDS上播放，软件转换时有视频宽度256像素的选项，就是全屏播放的选项。注意“Full Screen Mode (0=Touch screen, 1=Top screen)”这一项是指电影播放时是在上屏幕还是在下屏幕全屏幕播放，默认设置是播放DPG文件时，先在下屏幕预览，点击下屏幕，DPG文件就会转移到上屏幕播放。软件下载方面请自己去一些NDS主题的专门论坛寻找。

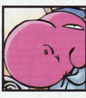
龙哥，先问个老问题：1、《鬼武者3》在那个城堡（有火车停着）可以用阵回到第一章的巴黎，请问要干些什么呢？2、《真三国无双4》里的好马怎么拿啊？我一匹都没有，另外还有什么隐藏元素？（云南大理 李俊龙）

1、在利用传送阵将左马介传送回巴黎后，需要去凯旋门上得到钥匙，然后再通过传送点回来。之后回到传送点，并将钥匙传送给杰克即可。2、“的卢蹬”的拿法是在成都之战，选择蜀军，在庞统被击破前，打倒张任，打开城门，之后出现贵重物品报告。“飞电蹬”的拿法是在官渡之战，选择关羽，按照颜良、文丑的顺序将对方击破（注意不能击破其他武将），之后贵重物品报告出现；“赤兔蹬”的拿法是在常山之战，选择袁绍方势力，游戏开始后在5分钟内按顺序击破张飞、关羽和刘备，之后贵重物品报告出现；“象蹬”的拿法是在南中之战，选择南蛮军团，按以下顺序逐个击破敌人：张角、裴元绍、引发黄巾军作法，我方士兵叛变事件、张梁（救出木鹿大王）、张宝（救出兀突骨）、波才（救出朵思大王），之后贵重物品报告出现。以上是354中几匹坐骑的入手条件，至于其余的隐藏元素，例如全道具和全LV4武器的拿法等，建议你还是看以前的攻略和研究吧。

1、我玩《大神》的第一关就过不去了，万能的龙哥帮帮我吧！进了树洞里面有一个岛，周围都是水，没路可走啊！2、《真三国无双4》里的吕布怎么打不死啊？3、还有，《合金弹头7》会在PS2上推出吗？（河南平顶山 姬翔）

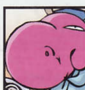


←《合金弹头》系列如今也已经没落了，不知这次的7代会怎样。



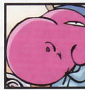
1、你那个还是一开始呢，在“神流天の川”石碑右侧顶端使用神笔连好星座苏醒“苏神”，再用“苏神”的力量解开另一边的结界游过河进入**イザナギ**洞窟里。之后需要用神笔把**イザナギ**巨像上的缺角剑补好，再连好星座苏醒“断神”用得来的新力量劈开石头。2、你说的是“虎劳关之战”吧？其实在这一关中吕布是可以打死的，只不过刚开始时你去打会很费力就是了。建议打到后期，武将能力锻炼上去之后，最好再打出炎玉，将吕布打浮空后用无限连即可将其打死。3、从目前的情况来看，《合金弹头7》只对应NDS版，没有PS2版的开发迹象。本作中将搭载任务模式，在关卡中不断完成教官所下达的任务，提升军衔。

亲爱的龙哥，小弟问一下：PSP的组装低速棒和高速棒，4G的怎么区分？谢谢了！（河北邯郸 李勇）



据悉，组棒主要来自两个加工厂，这两家生产的组装记忆棒又分为高速棒和低速棒，高速棒表面标有HIGH SPEED字样，而低速棒则没有。由于尽管组装棒也是分高速和低速，但是其在表面上都标有“HIGH SPEED”的字样，这就需要我们在购买时具备一定的区分技巧。比较常见的方法是从记忆棒背面的编号加以区分，也即从上面数起的第二行编号的第一个字母来区别：1GB的组棒第二行的编号都是438Y1A，低速的是以D开头，而高速则是以E开头；2G的组棒的第二行编号与1GB的不同，它们的开头字母都是E，而区别在后面的数字，高速棒是418，而低速则是420。4G的棒子，全黑的是低速棒 上面有红色的是高速棒。

龙哥您好，请您帮忙呼吁一下，重新点燃PS2的创作激情与力量，让更多的游戏厂家更新为PS2玩命赌一把！（山东德州 田高明）



真是抱歉，对游戏厂家而言，真正能够“点燃PS2创作”的不是激情也不是力量，而是银子。我承认现在我国很多玩家仍然还是以PS2为主，甚至有许多玩家连PS2都还没有，所以不管对这些只有PS2或是仍然准备入手PS2的玩家来说，仍然希望以后能再多出些PS2游戏，尤其是好游戏。但是从整个国际的大环境来看，微软的XBOX360已经正式发售两年，任天堂的Wii和索尼的PS3也已经正式发售将近一年了，游戏主机的更新换代早就已经开始，注定无法避免或是延迟（三大厂商甚至都希望能更早到来）。PS2尽管有着非常辉煌的过去，但其已经是“上一代”主机这个现实是我们必须要面对的，对于玩家而言，一款主机或许永远不会“过时”：因为我们仍然能在上面重温那些经典的游戏；但对于市场而言，过时的主机是没有生命力的：家用主机从最早的8位FC红白机到如今已经经历过了数次大的更新换代，纵观历史，我们就应该明白这是不可避免的。如今的趋势就是次世代主机的逐渐普及，要想在未来的主机上站稳脚跟，各软件开发商们自然也得顺应潮流将开发工作的重心转移到新主机上；如果仍然抱着PS2这台主机不放，尽管由于其拥有极大的用户群基数可以使厂商获得短期利益，不过等新主机普及开来后，这种厂商就无法再跟上步伐导致长期利益上的巨大损失了。这就是市场规律，或许让人感到无情，不过没办法，作为玩家，我们所能做的，就是好好攒银子，准备迎接新次世代的到来。

THE USEFUL SOFTWARES ON NDS

科普园地

实用最高！NDS实用软件推荐！

作为一款创意的主机，NDS上诞生了不少有新意的游戏，商业游戏在不断地挖掘NDS的潜力，而那些默默无闻的软件爱好者也在努力地为NDS开发更多有趣的自制软件。



随身带的天气预报：DS Weather Report

下面要介绍的这款名为"DS Weather Report"的软件就是一款充满新意的软件，它把和我们密切相关的天气预报搬到了NDS上，利用WIFI技术无线联机网络，从而获得信息的方法，让NDS的玩家享受了随时接受的天气预报的功能，配合NDSL的便携特点，使DS Weather Report 这个软件 成为了随身带的天气预报，这个功能对WIFI热点密集的城市实用性相当的高，当你出行的时候或者在KFC等有WIFI热点的地方都可以随时接受天气预报，为生活带来更多便利。

下载软件包，解压之后有 cities.dat，DSWeatherReport_v0.5.sc.nds，DSWeatherReport_v0.5.nds，几个文件，cities.dat是城市资料。

剩下的就是软件的主程序了，后缀为sc.nds 是给SC烧录卡专用的，DSWeatherReport_v0.5.nds是给一般的烧录卡用，使用前要打上相应卡的DLDI补丁，关于DLDI补丁之前不少文章都提到过，这里就不再详细叙述了，对于一些烧录卡已经具备了自动DLDI补丁的功能，也就免去了玩家的麻烦，把打好DLDI补丁的DSWeatherReport_v0.5.nds文件和cities.dat 放在复制到烧录卡上，就完成了安装，之后就是要找个有WIFI热点的地方，或者用无线网卡连接WIFI，就可以体验DS Weather Report了。



DS Weather Report的界面十分友好简洁漂亮，上屏幕是软件的LOGO，下屏幕是地图，软件默认的是欧洲地图，虽然没有中国地图不过可以用输入代码的方法来查询，方法后文给大家介绍，操作说明A：切换信息内容（城市名/天气图标/温度）B：创建城市列表，按城市分类X：刷新并下载列表中城市的信息Y：帮助信息Select：将目前正在浏览的城市添加到"我的城市"。这个将会被保存到列表，Start：显示"我的城市"中保存城市的天气情况L/R：放大/缩小地图，触控笔：选择列表中的城市。

在地图上城市是用点来表示的地图包括了欧洲主要的国家的重要城市，查询起来很方便，查询的时候用触摸笔点击相应的城市就可以查询了，不过局限于WIFI的限制，查询的速度不是很快，查询后上屏幕会显示相关信息，城市名称，温度，天气状况，天气状况是用图形来表示的。因此还可以很方便地看出天气的阴晴变化，风力等详细的信息。

另外针对没有中国地图的问题，作者说他会在以后的版本中考虑支持世界地图，这样40000个城市的天气都可以方便地在图上查到了，虽然目前没有中国地图无法直接查询天气，但我们可以用输入代码的方法来查询中国的天气情况。DS Weather Report 有一个功能就是通过代码查询城市的天气,以北京为例.北京的代码是CHXX0008. 在地图界面按B进入城市列表页面如图，上面已经列出了一些城市的名称，可以直接查询，点左面输入代码CHXX0008。点击OK就可以查询了，之后按 Select 就会把 城市添加到"我的城市列表中。下次再查找这个城市就不用再次输入代码了。

那么看到这里不少朋友会问，DS Weather Report 所需要的代码从哪里获得呢?

下面来说明下如何获取代码，代码可以到www.weather.com去查询，这个网站提供了很多气象相关的信息。首先找到搜索栏 利用搜索查询代码，输入要查询的地点,中国的城市请输入拼音，输入完毕后点击"GO"就会出现搜索结果。



出现搜索结果后要点开连接,看地址栏部分/local后的数字就是代码了 请看图中的红圈部分就是所需要的代码。

（附录 部分城市代码 北京CHXX0008；成都 CHXX0016；重庆CHXX0017；广州CHXX0037；南京CHXX0099；上海 CHXX0116），

总的来讲，DS Weather Report是一款十分强大的软件，而且容易上手，上手后会觉得乐在其中，DS Weather Report的作者又为NDS增加了天气预报这个实用的功能，对NDS的用户来说是个很好的功能，不过鉴于国内无线网点密集程度不是很高所以，软件在实用上没有国外大，不过有机会体验的话，大家还是不要错过。

开启NDSL网络之门：DSHobro

任天堂曾经推出了一款NDSL用的浏览器，使NDSL的能够通过WIFI技术无线连接互联网，官方浏览器需要搭配一个SLOT2的扩展卡才能使用，因此国内很少有玩家体验到这个浏览器的魅力，最重要的是官方浏览器只支持UTF-8的编码，而国内大部分网站都是采用GB2312的编码，因此浏览中文页时会有乱码。而无法浏览，自制软件的开发者也没有停止过对浏览器的开发，不过鉴于NDS内存限制，一直都没有太大的发展，DSHobro这个软件，可以浏览中文网页，那么为什么DSHobro可以浏览中文网页而不会产生乱码呢，其实DSHobro相当于一个PC的同步器，它在PC端有个软件，先用PC端的软件打开网页，再以图片的形式发送到NDSL上供大家浏览，因此DSHobro 不能脱离PC使用，不能随时在有WIFI热点的地区使用，这也是DSHobro的限制所在，但作为一款自制软件来说已经很不容易了。

DSHobro目前最新版本为DSHobro0.3，实现了自动连接网络。你不再需要输入IP地址&端口，程序会自动搜寻并连接网络，支持Flash 动画,Java和ActiveX。但是你的DS仍然只是接收这些动画的图像，而并不是动画本身，该功能仅用于100%由Flash制作的菜单或网站，可惜有一个缺陷：播放Flash视频时，声音会从PC端输出，而且每5至10秒才能刷新一帧，所以不可能连续播放Flash视频。基本的文本输入已经实现，用虚拟键盘书写。

使用说明：

下载软件包解压后，有server.exe 和dshobro.nds 文件 dshobro.nds 是DSHobro 的主程序server.exe 是PC端的同步器，两个文件都是必须的。

第1步、运行"server.exe"程序，微调的设定，然后点击"开始"按钮。

如图的界面就是同步器的设置界面了，首先要设置 port 服务的端口，采用默认设置就可以了，软件默认的端口为666，MAX users是使用同步器的最大人数，接下来是图像质量，图像的质量的设置，影响浏览速度和浏览质量两个方面，所以如果设置得过大，会影响浏览的速度，相应的如果设置得过小，浏览的效果也大打折扣，所以建议设置到中间的位置，让浏览速度和浏览质量得到平衡，下面一个设置是，关闭图像的选项，勾选后浏览网页时会屏蔽掉图片，从而达到提高浏览速度的目的，最下方是开始启动同布器的选项。

第2步、运行把主程序dshobro.nds考入烧录卡，一般的卡用后缀为.nds的就可以了。运行dshobro.nds启动程序，之后就可以网上冲浪了！注：0.3版本不用手动输入IP地址。推荐新手使用新版软件。



浏览网页的视图：下屏显示缩略图，上屏显示局部放大图操作说明，详解：触摸屏，十字键，ABXY：都是移动局部图，左右手都方便哦；L/R：切换上下屏，用于点击连接；Select：调出菜单；Start：刷新网页。再来看看菜单，Back:后退一个网页；Forward：前进一个网页；Refresh:刷新；地球图标：连接到http:

costello.dev-fr.org检查是否有更新；Home：连接到www.google.com；右下角的键盘：点击后可输入网址。

总评：DSHobro是一款优秀的软件，它凝结着作者无数的汗水和心血，



DSHobro充分应用了NDSL双屏的特性，可以双屏显示网页，虽然NDSL本身没有键盘，但通过虚拟键盘这个设计，解决了浏览时输入的问题，同时这种输入方法也很实用。DSHobro实现了单卡浏览网页，不用SLOT2的卡带做缓冲，官方浏览器使用双卡的组合也是考虑到NDSL的内存限制，毕竟NDS的内存很小，只能采用SLOT2的缓冲卡来起到缓冲的作用，把数据暂时保存在SLOT2的卡带上，这也为不少软件开发者提供了新的思路。如果DSHobro也采用类似的设置，对提升软件的性能也很有帮助，如果DSHobro 可以摆脱同步器的话，将会使得DSHobro有更广泛的应用，鉴于目前软件的局限，使用性还不是很高，因此只推荐给那些喜欢尝试自制软件的朋友，感受用NDSL上网浏览网页的乐趣。

NDSL变身文曲星：NewDictS字典软件

NDSL自诞生之初关于其外观的争论就没有停止过，不少玩家认为NDSL很像文曲星电子词典，然而NDS上众多脑锻炼游戏和乐引词典类的游戏，更使人们加深了这种观念，台湾的软件达人sesa，开发了NewDictS这款软件，软件具有很多优点，最大支持到100部字典,直接切换不用重启动主机，启动速度超快,选择字典后不需要等待即可直接开始查询，支持语音文件, 可与任何字典搭配, 目前支持英语以及日语发音，Unicode核心, 支持多国语言显示及输入法, 目前除最基本的英文外已支持繁中、简中、日文、德文、西班牙文、法文、越南文以及泰文且仍可继续扩充，切换字典后不需重新输入即可继续查询，可切换背景色(目前只支持黑白两色)可看电子书, 且可记录阅读进度，持多屏幕显示可一面看电子书一面查字典, 看到不懂的单字输入后切换屏幕就可看到单字解释，支持字典连查功能, 找不到单字时免切换字典就可直接查询其它字典并将查询结果一同显示出来，可储存及直接选取查询过的单字，看了这些眼花缭乱的功能，你一定心动了吧，NewDictS一定会让你的NDSL变身成为文曲星。

使用前的准备：NewDictS在使用前需要对stardict字典进行转换，stardict是国人开发的一款应用在Linux系统上的开源词典，正是有了stardict的基础，才有了我们NDSL上这款强大的NewDictS软件。StarDict格式字典文件可以在http://stardict.sourceforge.net/Dictionaries.php下载，解压缩后共有三个档 ifo, idx, dz, 需要用 gzip 或 7zip 把 dz档 再解开为 dict档(用 gzip 的话需先把扩展名改为gz才解得开) 请使用NewDictS AOI文件转换程序 来转换，需事注意的是电脑上要先安装.Net framework v2.0 非则转换软件会提示初始化错误。如果觉得以上操作过于繁琐可以到NDSBBS软件区下载已经转好的字典文件，语音文件也提供下载。

安装：使用NewDictS首先要在存储卡的根目录下，建立个NewDictS文件夹，在NewDictS文件夹下分别建立dict、voice、book三个文件夹，dict是用来存放已经转换好的字典文件，voice用于存放字典所需要的语音文件。主程序NewDictS.NDS要打好相应卡的DLDI补丁，可以放在存储卡的任意目录，不过推荐大家放在根目录。

安装完成后就可以启动程序了，首先进入的是软件的界面，上屏幕显示字典的解释，下屏幕是个虚拟的键盘用来输入要查询的单词，目前NewDictS提供的词典种类很多，大部分stardict 字典经过转换后都能完美实用，一些常用的字典如，21世纪英汉汉英双向词典，懒虫简明汉英词典 都已经成为存储卡里的常用软件，此外还有专业的计算机词汇.除了我们常用的英语外，还有其他语言的词典，如我爱法语-法汉词典，DrEye汉日词典等，满足不同人的需要，而切换这些字典也十分方便，按START键: 就可以切换字典，选择自己需要的字典而不需要关机。对于要查询的词汇，可以利用它下屏幕的虚拟键盘，虚拟键盘很好地利用了触摸屏的特性，识别也很精准，键盘的风格和NDSn内置的聊天软件类似，都为简洁的白色，虚拟键盘，分多层可以输入多种字符，键盘的区域里有CLEAR按键作用是清除画面。

除了基本的触控操作外也支持按键操作，左键: 上翻页, 加X键可切换上屏幕，右键: 下翻页, 加X键可切换上屏幕，上键: 上卷一行，下键: 下卷一行，A键: 大小写切换，B键: 下一个单字，在按START键开启字典选单时则为取消，X键: 上一个单字，Y键: 切换输入法，SELECT键: 切换上屏幕底色，L键: 发音（仅限发音图标出现时)。

NewDictS实现了诸多使用的功能，并把stardict完美的应用到NDSL上，使得NDSL的应用性得到了更大的提高，对于学生学习来说用处也是十分巨大的，因此NewDictS 是一款NDSL必备软件。

边听边看的读书软件：ReadBook

之前为大家介绍过Dolphin Reader这个国内开发小组的作品，Dolphin Reader凭借独特的阅读方式深受广大NDS玩家的喜爱，现在要介绍的这个软件是出自国内软件开发达人乐水之手，这款软件最大的特点是运用了多线程的技术，实现了后台播放MP3音乐文件的功能，这样我们就可以，在阅读电子书的时候欣赏美妙的音乐了。ReadBook 这个软件还具有很亲和的功能，可以自定义皮肤，对于喜欢DIY的玩家来说可以做一款自己喜欢的皮肤。

软件的安装很简单，先去网上下载软件包，解压后有data文件夹和ReadBook.nds文件，data文件夹里是ReadBook 的皮肤，ReadBook.nds是软件的主程序，将data文件夹和ReadBook.nds复制到卡的根目录下，就完成了软件的安装，之后在烧录卡的主界面，运行软件就可以了，由于作者的烧录卡种类有限，所以只支持SC.EWIN和R4三种烧录卡。对于其他卡的用户有点小小的遗憾了，期待作者能制作出支持更多烧录卡的版本，让大家都有机会体验这款优秀的软件，目前ReadBook 使用上还有一些限制，*.TXT（编码为GB2312）一般的文本都是这个格式所以大家不用担心，在文本的大小上大家就要注意了，ReadBook支持的最大文本为2M，大于2M的文本只显示前2m的内容。*.BMP (8位，或16位，未压缩位图其它格式不支持) *.MP3，了解了以上这些就可以开始，体验ReadBook的功能吧。

启动软件后进入软件的操作界面，界面的风格类似著名的影音播放软件moonshell,文件会分类排列在屏幕上，只有ReadBook支持的文件才能显示了出来。

在文件浏览界面：用方向键可以方便的浏览文件。方向键上：向上移动光标，方向键下：向下移动光标，方向键左：光标到第一个文件，方向键右：光标到最后一个文件，选中需要



打开的文件直接按A就可以直接阅读TXT格式的文本，浏览BMP格式的图片，或是MP3格式的音乐，B键为返回上一级文件夹，操作很简便。

在文本阅读界面：可以用按键控制阅读的文本。方向键上：向上移动一行，方向键下：向下移动一行，方向键左/A键：向上翻页，方向键右/B键：向下翻页，Start键：返回文件浏览界面。



ReadBook还提供了阅读图片的功能，在图片浏览界面：方向键上：向上移动一行，方向键 下：向下移动一行，方向键左：向左移动一行，方向键右：向右移动一行，A 键 ：对图片进行缩小处理，B 键 ：图片进行放大处理，X 键 ：把图片缩放到全屏，Y 键 ：恢复到原尺寸，Start键：返回文件浏览界面。ReadBook对图像缩放能支持最大尺寸为1024*1024的图片，如果超出这个尺寸，则不可继续放大（但可以缩小）。

播放音乐只要选取要播放的MP3文件，按A键确定就可以了，MP3的播放界面比较朴素，按Start键:停止当前播放并退出到文件选择界面。如果你想要边欣赏音乐，边浏览文档或图片的话首先打开要播放的MP3文件，按X键:后台播放并返回到文件选择界面，之后再选取要浏览的图片或需要阅读的TXT文本。

如果你不喜欢软件自带的皮肤的话，可以自己为ReadBook设计一套皮肤，data文件夹中存放的是界面相关



的图片，可自行修改。修改的时候请注意尺寸必须一致就可以了，data文件夹中的ReadBook.ini 文件为配置文件，主要用来设置界面上的一些颜色。

作为NDS上为数不多的可以实现后台播放MP3的读书软件，而且是国内开发达人的作品，ReadBook是值得每个玩家体验的，也算是对这些软件开发者的支持，玩家的支持始终是软件开发者前进的动力，同时也祝愿国内的软件达人能开发出更多更好的软件。

看了上面的一些介绍相信你对NDS了解更进了一步，原来NDS不仅仅可以用来玩游戏，还有各种丰富多彩的自制软件极大地拓展了NDS的功能，这些默默无闻的软件开发者用自己的热情，书写着一个又一个的辉煌，正是有了这些软件开发者的努力，NDS上才能涌现出这么多有新意、而且实用的软件，仅仅两期的内容也只是冰山一角。 □文/NDSBBS ffsky

Hashshashin

阿拉伯地区神秘教派
阿萨辛派介绍

与游戏中的其他设定一样，主角所在的刺客组织在历史上是真正存在的，这个组织指的是阿萨辛派（Hashshashin）。其是中古时其活跃于阿富汗至叙利亚山区的一个穆斯林异端教派。以其秘密的暗杀组织闻名。而我们游戏的主角就是其中的一员。阿萨辛派属于伊斯兰教亦思马因派（Ismaili）的支系尼查里派（Nizari）的异端，他们常常因为各种不同的政治或宗教目的而受雇于人，通常被认为活跃在西元第八世纪到第十四世纪。这个神秘主义的碟密组织专门对阿拔斯王朝的精英们进行恐怖主义式的大胆处决或政治性的暗杀，英文“assassin”（暗杀）的字源就是由此而来。他们这个教派称为“al-da'wa al-jad ī da”，意思是“新的教义”，并以阿拉伯语发音自称为fedayeen，意思是“准备好为某个理由牺牲的人”。本作的英文标题“Assassin's Creed”，应该指“Hashshashin's fedayeen”。

阿萨辛派以“新的宣传者”自称，故史学家称为新伊斯玛仪派，西方学者称阿萨辛派(Assassins)。11世纪末形成于波斯和叙利亚地区，创始人为突厥籍的波斯人哈桑·伊本·萨巴赫(al-Hasan ibn al-Sabbah)，该派是以暗杀为手段的极端派别。1090年，他率信徒占领波斯卡兹温城东北德莱木山区的阿拉木特城堡（意为“鹰巢”）后，以此为据点，建立严密的军事组织“菲达因”（Fida’i，即敢死队），受遣外出的“菲达因”在从事暗杀前，均要服用“哈希什”（Hashish，即大麻烟），故欧洲讹称之为阿萨辛派。



ASSASSIN'S CREED

与之前想象中的不同，本作实际上是一个科幻题材的游戏，只不过绝大部分的流程仍然还是在中世纪。本作在操作上的设定别有新意，那就是用A、B、X、Y四个按键分别对应主角的脚部、左右双手以及头部，各种动作技巧的使用都是需要相应的按键组合而成，上手后就能感受到别样的乐趣。本作中的基本流程是每进入新的城区后先去行会报道，然后爬遍城区中所有观察点，做主线任务，回行会接任务，完成刺杀后再逃回行会汇报。 □文责/北斗

阿尔泰
Altair

作为本作主角Desmond的祖先，Altair是阿萨辛派最顶级的刺客，实际上他才是本作真正的主角。由于序章夺取所罗门神殿宝藏任务的失败，他的名誉一落千丈……

X360	本刊译名：刺客信条			
	UBI SOFT	59.99美元	2007.11.13	
动作冒险	DVD ROM	美版	1人	356KB

凭借坚定的信念

Weapons
克敌制胜的贴身利器
武器使用要点

袖刀 Hidden Blade

按方向键的上键即可调出，可以说是所有刺杀行动中的头等利器。通常来讲有两种用法：偷偷接近目标，到了背后再使用袖刀将其暗杀；另外一种则是快速冲近对方身前，然后使用袖刀，这时的特写画面是跳起将敌人扑倒在地一刀毙命。尽管后者看上去比较生猛，不过对于刺杀这项特殊任务而言，还是前者比较实际。因为在身旁没有其他敌人的情况下，使用前者是绝对的安全，但使用后者就会引起警报。注意：如果目标旁边很近的地方有其他敌人，那么即便是你利用前者来刺杀也是会被发现的。在刺杀特殊目标时，有的目标无法直接用袖刀刺杀，而是需要先在战斗中利用反技将对方推倒在地后再迅速切换为袖刀，冲过去将其秒掉。



拳头 Fists

按方向键的左键进行切换，在游戏中的使用频率很低，基本上只有在"逼供"这种任务，怕把对方给一刀捅死的情况下才会使用到拳头。使用拳头的时候只有直接攻击和抓住对方将其摔倒在地这两种攻击方式。如果是用拳头去攻击平民是不会引起警报的，但是如果附近有流氓的话（就是看上去有点胖、老喜欢搓手那种敌人）会主动加入混战之中。

长剑 Long Sword

按方向键的右键进行切换，游戏中的主武器，尽管本作是以刺客为主角的作品，但许多场合下仍然需要"光明正大"的打斗，特别是在拯救贫民的分支任务中，此时长剑将作为你的绝对主力武器。主角的几乎全部战斗技巧都是要用长剑才能发挥的。长剑的主要特点是攻击力强，但是出刀和收刀都比较慢，即便是用来格挡硬直也很明显，需要熟练掌握。

飞刀/短刀 Throwing Knives/Short Blade

按方向键的下键进行切换，用飞刀可以攻击较远距离的敌人，方法是先锁定目标，再按X键即可扔出飞刀攻击敌人。需要注意，在对付圣堂武士或者是需要刺杀的特殊目标时，用飞刀是无法将其击杀的，反而会引起警报。另外，飞刀是消耗品，你拥有的飞刀数量是有限的，补充的方法是从城市里的流氓身上偷取。

短刀和飞刀都是通过方向下键切换的，不过会根据目标的距离自动进行切换，如果目标离你比较远，则是切换成飞刀，如果离你很近，则是切换成短刀。短刀的使用方法和长剑基本相同，不过挥刀速度更快。

Combat
刺客安身立命的绝学
实用战斗技巧解说

抓投技 Grabs and Throws

靠近敌人后按B键可以将其抓住，再用LS键可以将其推倒在地，此时就可以从上去趁其还未起身之前挥长剑猛砍之（敌人众多的情况），或是换袖刀一刀攮死（敌人比较少的情况）。不过到了后期许多敌人都会反制，如果你主动抓敌人反而会被敌人反推倒在地……所以到后期，特别是在面对圣堂武士这种级别的敌人时，不但不能主动攻击也同样不能主动去抓对方，不然下场都是很惨的。那么，如果敌人抓我们时该怎么办？答案很简单，反制！发动方法和反技有些类似，不过得等敌人抓到我们的这段时间中，按下RT+B键就能反制敌人，将其推倒在地……

连续技 Combo Kills

在用长剑攻击敌人的时候，如果在第二下挥剑的时候时机把握得好，就能将敌人一击毙命。发动此招的时机一般是在成功命中对方或是对方格挡扯下的瞬间，说实话这个技巧的时机不是很好把握。这种方法主要用来对付早期或是后期比较弱的敌人。



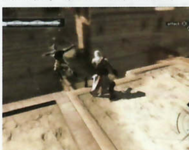
←面对圣堂武士，一不要轻易发动功击。

防守反击 Counters

本作战斗中最为实用的无敌技巧了，下面先说说反技的发动条件：在战斗中随便锁定任何一个敌人，当有敌人挥刀即将砍中你的时候，马上按下RT+X键即可成功发动反技。注意成功发动反技后有多种结果：有可能直接一刀将敌人秒掉，也有可能是将敌人推倒——如果对方是需要被刺杀的目标的话，此时可以迅速换上袖刀冲上去将其当场格杀，实际上对付有的目标确实就是得这么做；还有一种可能就是你会先打对方一顿，注意此时你其实是可以操作的，如果什么也不按的话，在打完后仍然是将对方推倒，如果按X键的话就可以一刀将对方捅死。

蓄力攻击 Slow Attacks

按住X键不放可以发动蓄力攻击，蓄力攻击的威力很大，甚至能够一刀将比较弱的敌人砍死。不过这招的缺点同样非常致命：那就是准备的时间太长，在被一大群敌人围攻的时候，蓄力攻击的发动一定要慎之又慎，特别是如果敌人中有圣堂武士这类角色的时候，最好不要用此招。



←蓄力攻击的特点是威力大，但是准备时间太长，空隙明显。

反技在群殴场面的时候（一堆敌人群殴你一个人）极为实用，特别是在后期，敌人中的圣堂武士同样也会使用反技，如果你主动攻击的话往往会被反制得很难看。由于我方在发动反技的时候是无敌的，而且经常有一击毙敌的效果，再加上即便是一大堆敌人围殴你的时候也只会有一个敌人在同一时间发动攻击，而不是一堆敌人同时挥刀砍你，所以只要你能熟练掌握这一技能就可以说已经立于不败之地了。

最后，使用反技的时候还有一个小技巧：如果你只是单纯的防御等待敌人进攻好使用反技的话，那么敌人会半天都不砍你，让人等得很烦躁；你可以先取消目标锁定，此时敌人就会误以为你准备开溜，迅速冲过来砍你，此时再发动反技即可。

闪避 Dodging

闪避的发动方法和反技类似：在敌人人挥刀即将砍中你的时候，马上按下RT+A键即可成功躲开敌人的攻击。不过，说实话，既然发动条件相同，只是按键不同，能成功闪避的工夫，为何不干脆不按A键而是按X键发动反技直接将敌人秒掉算了呢？闪避在本作中是比较鸡肋的设定。



←由于操作相似且发动条件相同，所以闪避的实用性完全不及反技。

破防 Defense Break

锁定敌人后按A键向前移动，然后在向前走完成的同时迅速按下X键，成功的话就能将对方手里的兵器磕飞，此时的敌人处于完全无防御的状态，可以趁此良机再次发动有效进攻。如果时机把握得好的话，甚至能够发动连续技将对手秒杀；在面对多个敌人的时候如果能够熟练掌握此技巧并且把握好节奏的话，可以打出非常漂亮的战斗来。不过，由于本技巧习得时间比较靠后，而且比较难掌握好，在后期稍有不慎可能会被敌人重创，建议稳妥起见的玩家多用反技，达人们或是喜欢挑战的朋友可以多练习这个技巧，这种主动性的技巧尤其需要练习。

以生命为赌注的刺客信条。

Tips

一个人的生存法则
战斗心得小结

体力回复 Health Recovery

在本作中，由于据情设定其只是DNA记忆重现的缘故，所以主角Altair的体力是能够自动回复的，而不论是否在战斗之中均可回复。万一在战斗中遭受重创的话，可以先暂时撤离战斗，逃跑一阵，即便是被敌人追赶也没关系，因为这段时间也能回复不少体力了。



←即使是在战斗中体力也会缓慢回复。

了解敌人 Your Foes

游戏中的敌人有明显强弱之分，这点可以从他们的服装、特别是头盔上看出来。最弱的敌人往往就戴了一个圆圆的布帽子穿布衣，稍强一些的敌人穿的是保护很少的轻甲，再强一些的敌人穿着铁甲戴铁盔，圣堂武士全副武装且戴着铁罐子般的头盔，还有一种高级圣堂武士，其头盔是红色的。越强的敌人越难对付，特别是圣堂武士级别的敌人全都会反制，玩家在对付他们的时候一定不要主动攻击！如果在战斗中先将较强的敌人干掉的话，那么比较弱的敌人就会自己跑掉，我就遇见过先干掉强敌后剩下的某小兵自己吓得从高楼掉下……

利用环境 Use Environment

进入战斗状态后尽可能地不要当街就开打，因为路过的敌人会不断加入战斗，被一大群敌人围殴，虽然可以利用反技立于不败之地，不过总让人感觉不爽。所以我们应该多利用周围的地形，其中最好使的技巧就是先爬到高处，越高越好，然后抽出长剑等敌人爬上来，此时的敌人没有任何攻击判定，给他一刀就会直接摔下去，如果所处地段比较高的话敌人就会活活摔死——再如果你爬的地方足够高且足够难爬的话，不少敌人甚至还没爬上来就自己把自己给摔



←可以混入信徒中伪装。



↑从后面刺杀敌人是最基本的原则。

死了……要是敌人上来太多，来不及全部砍下去的话，也可以连续刀砍将其逼退到平台边上摔下去或是抓住敌人将其推下，这样一来可以使战斗难度降低许多。还有，在一些木台之类可以破坏的平台附近，将敌人往平台方向推倒，其就会因为被倒塌的平台直接压死，如果附近还有其他敌人的话也会一并被压死，总之游戏中的环境一定要多加利用。

Missions

各任务要点及要求
分支任务说明

在各个城市，除了找出刺杀目标所必须完成的主线任务外，还有不少分支任务，以拯救平民为主。由于各城市中的任务模式比较相似，所以这里先介绍一下常见的任务。

偷窃任务 Pickpocket

到达任务触发点后需要先找到目标，一般是一到两人，在适当的距离将其锁定就会触发剧情（不能太近也不能太远）。之后其会一边走一边东张西望，我们必须偷偷跟在其后面，然后按住B键一段时间就能将其口袋里的密信偷到。注意在其四下张望时尽量离他远一点，否则会被发现。还有就是，偷窃是需要花费一定时间的，你需要跟在其身后保持偷窃姿势两到三秒才能偷到。

拷问任务 Interrogation

这类目标往往都是那种喜欢在大庭广众之下大放厥词妖言惑众发表演讲的家伙，找到后先锁定，等其罗嗦完后偷偷尾随其到无人（至少是没有敌人）的地方然后抡圆了拳头痛扁它一顿，再然后就是看动画，等敌人全盘托出之后再“你不入地狱谁入地狱”将其干掉灭口。注意敌人也是会反击的，这时候有点像是拳击比赛，给他一拳等其攻击的时候先防御再攻击比较好，当然你要是喜欢生磕的话也没问题，这种废物实际上也没有什么威胁。

打探信息 Informer

城中有些角落里可以找到主角所在刺客组织的同伴，找到他们后完成其给出的特殊条件就能了解到非常重要的情报。同伴给出的任务一般有两种：暗杀（Stealth Assassin）或者是收集旗帜



←打探信息要完成小游戏。

（Flag Collect）。暗杀是要求玩家将特定目标暗中刺杀掉，这种目标在地图上表示为“X”形标记，注意身体一旦碰到目标或是附近有敌人尸体的话你都会被发现，从而导致任务失败，另外有些敌人是站在较高的平台上的，你得爬上去才能找到。而收集旗帜其实就类似于赛跑游戏，需要沿着特定的线路（得自己找）将所有旗帜都收集完全。这两种任务大部分都有时间限制，玩家必须在限时内完成并回来找到同伴汇报才算成功完成；只有极少数的暗杀任务没有时间限制。

刺客行会 Bureau

每次进入城里之后最好都先去一趟刺客行会了解一下情况，注意刺客行会所在的地方是无法直接从地面进入的，你需要先跳到附近的平台然后再跳进去。在完成该区域的所有主线任务后重新返回行会可以得到羽毛笔，成功刺杀目标后会用羽毛笔蘸上目标的血留个标记，最后还得在没有被敌人发现的情况下返回行会汇报并交还羽毛笔才行。



窃听任务 Eavesdrop

这类任务比较简单，条件和偷窃差不多，也是需要先找到目标（两个人），然后在附近找个长凳坐下，成功锁定目标后就会自动触发偷听剧情，然后就算完成任务了，非常简单。唯一要注意的就是，如果你刚在附近大开杀戒，把坐在长凳上的平民都吓跑了的话，得等有平民重新坐上去后才行，不然你一个人坐在长凳上也是无法触发窃听的。



拯救市民 Save Citizens

“路见不平，拔刀相助”的事儿在游戏中还是比较常见的，感觉这帮当兵的干得最多的事就是没事整天跟城里瞎晃悠，然后不是欺负老弱病残就是调戏良家妇女……此时我们可以选择将这帮不法分子干掉，注意触发任务的方式可以是直接拔刀开砍，或是只要靠近按下



←将敌人都杀光才算成功。

LT键锁定某个敌人也会引起敌人的攻击。建议开打前先随便经到某个敌人身后用袖刀攮死一个，再迅速切换成长剑开砍，能省点气力总是好的。救出市民后可以获得一定的同步率，而同步率每攒满一次就可以增加一格主角的体力上限，非常好的回报！另外，如果你救的是女人，那么附近的某些市民就会自动成为你的信徒，如果有敌人来到附近就会主动帮你拉助这些敌人，此时你可以选择安然逃走或是发扬“趁你病要你命”的精神将被拽住的敌人通通送上西天。如果你救的是信徒，那么以后你就可以加入附近的信徒团进行伪装，并且去到某些常人进不去的地方。

Achievements

所有成就的达成条件

全部成就开启

既然是360上的作品，那么自然少不了成就条件的设定和达成。游戏中给出了非常多的成就项目，每完成一项成就就会获得相应的点数作为奖励。以下是本作中所有的成就名称及达成方法：

成就名称	开启条件	奖励点数	成就名称	开启条件	奖励点数
Welcome to the Animus	完成最开始的教学任务	20	Eagle's Dance	完成50次“信仰之跳”	10
Hero of Masyaf	成功守卫受到圣堂武士围攻的基地	20	Eagle's Talon	用袖刀杀死50个敌人	15
The Punishment for Treason	找到背叛者	20	Eagle's Prey	杀死任意城市的100个守卫	20
Blade In The Crowd	在不引起警报的情况下杀死所有目标	30	Eagle's Eye	用飞刀杀死75个守卫	15
The Blood of a Corrupt	成功刺杀Tamir	25	Eagle's Flight	在警报状态下战斗10分钟	20
The Blood of a Doctor	成功刺杀Naplouse	25	Eagle's Challenge	在一次战斗中干掉25个守卫	20
The Blood of a Slave Trader	成功刺杀Talal	25	Eagle's Dive	在战斗中使用50次连续技	20
The Blood of The Merchant King	成功刺杀Nuqoud	25	Fearless	找到所有的观察点	25
The Blood of a Liege-Lord	成功刺杀William	25	Hungerer of Knowledge	看过85%以上的过场（出现矩阵雪花的时候按任意键可观看）	20
The Blood of a Regent	成功刺杀Addin	25	Conversationalist	完成与Lucy的所有对话	20
The Blood of a Teutonic Leader	成功刺杀Sibrand	25	The Hands of a Thief	成功偷取200只飞刀（可从流氓身上偷）	15
The Blood of a Scribe	成功刺杀Jubair	25	March of the Pious	伪装在信徒中20次	5
The Blood of a Nemesis	成功刺杀Robert	25	Enemy of the Poor	推开25个贫民	5
The Eagle and The Apple - 1191	通关一遍	100	Gifted Escapist	跳过20个商铺	5
Visions of the Future	看完结尾后的字幕	50	Personal Vendetta	杀掉所有60个圣堂武士	40
Disciple of the Creed	每次刺杀前完成该区域的所有支线任务	30	Keeper of the Lions Passant	找到大地图上的所有旗帜	25
Defender of the People: Acre	救出Acre的所有平民	20	Keeper of the Creed	找到Masyaf的所有旗帜	10
Defender of the People: Damascus	救出Damascus的所有平民	20	Keeper of the Four Gospels	找到Jerusalem的所有旗帜	20
Defender of the People: Jerusalem	救出Jerusalem的所有平民	20	Keeper of the Crescent	找到Damascus的所有旗帜	20
Absolute Symbiosis	记忆完美同步（救出所有平民）	45	Keeper of the Black Cross	完成Acre的Teutonic旗帜收集	10
Eagle's Will	在100场战斗中获胜	20	Keeper of the Order	完成Acre的Templar旗帜收集	10
Eagle's Swiftness	暗杀100个敌人	20	Keeper of the 8 Virtues	完成Acre的Hospitalier旗帜收集	10



Data

你所不知道的小知识

背景资料引申阅读

本作中的许多人物和背景都是以中世纪时十字军东征期间的真实故事为背景的，例如所有被刺杀目标在历史上都是真有其人且均死因神秘。这里我们介绍一些相关背景，以方便大家理解本作中的剧情。

信仰的飞跃 Leap of Faith

在游戏中有许多特定的高塔可以爬，爬上去之后可以出现特写画面，然后站在此处往下跳，主角就会摆出非常优美的姿势一跃而下并且安然着地，这在游戏中被称为“Leap of Faith”。这个词组从字面意义上来理解的话就是“信仰的飞跃”，不过这个词语主要用在宗教信仰方面，意为可以在没有任何证据的情况下仍然能够执着而坚定的去相信某个信念或是事情，就能化不可能为可能，创造信仰的奇迹。 在基督教的众多学派中，有一种观点认为上帝的存在可以证明，但是他所映射出的宗教信仰却是很难用理性去证明的。即使在阿奎那的《神学大全》（Summa Theologica）这样一部伟大的、尝试以理性去解释天主教信仰的著作中，也存在着许多“非理性”的元素。丹麦神学家齐克果（Kierkegaard）把这些“非理性元素”称作“信仰的飞跃”（leap of faith），因为他发现自己无法完全在理性的基础上理解自己的宗教，而只能通过信仰——一种建构在非理性基础上的方法来解释自己的宗教行为。

阿尔泰 Altair

本作的主角虽然名为Desmond Miles，但是整个游戏中的真正主角实际上是他的祖先Altair。Altair在阿拉伯语中就是“鹰”的意思，这点从游戏中他的特殊能力“鹰眼”（Eagle's View）以及他信仰之跳时张开双臂如同老鹰般的姿势中体会出来。另外，“Altair”在天文中代表的是天鹰座，而天鹰座，在我国又称为“牛郎星”。

第三次十字军东征 The Crusades

游戏的背景，发生在1191年第三次十字军东征期间。而所谓的十字军东征（The Crusades）是指从1096年到1291年发生的八次宗教性军事行动的总称，是由西欧基督教（天主教）国家对地中海东岸的国家发动的战争。由于罗马天主教圣城耶路撒冷落入伊斯兰教徒手中，十字军东征大多数是针对伊斯兰教国家的，主要的目的是从伊斯兰教手中夺回耶路撒冷。东征期间，教会授予每一个战士十字架，组成的军队称为十字军。十字军东征一般被认为是天主教的暴行，到近代，天主教已承认十字军东征造成了基督教徒与伊斯兰教徒之间的仇恨和敌对，是使教会声誉蒙污的错误行为。

第三次十字军远征（1189—1192年），是在“神圣罗马帝国”皇帝红胡子腓特烈一世、法国国王奥古斯都腓力二世和英国国王理查德一世率领下进行的。最后，理查德于1192年与埃及苏丹萨拉丁签订和约，耶路撒冷仍然留在穆斯林手中。

DNA与记忆 DNA and memory

尽管游戏中的绝大部分时间都是在中世纪，不过从剧情设定上来讲，这是因为某个研究部门通过特殊的手段将主角Altair的后代Desmond身上记录有那段时间记忆的DNA，通过行为再现的方式加以还原。在游戏中，这个理论的基本思想就是认为人类的记忆会储存在DNA中，然后通过遗传的方式将这段记忆一直延续到后代身上，通常情况下这些被封存在DNA中的古老记忆是无法解锁的，而该组织的目的就是通过一些特殊的仪器，对这部分DNA片段定位后再在主角的意识里进行情景和行为再现以达到重新解锁这部分记忆的目的。

其实关于记忆的研究，目前为止仍然没有定论，众多的学术流派看上去都各有道理，但谁也无法拿出决定性的证据来。具体到游戏中的理论，其实还是有现实学说作为理论支持的，那就是“神经元内部生化变化学说”。这一学说提出，神经元内部的生物大分子脱氧核糖核酸（DNA）和核糖核酸（RNA）是信息的贮存所，经验可在分子中编码。实验发现，在动物接受强烈刺激后，神经细胞内的DNA和RNA会有规律地增加，RNA按照DNA转录来的信息控制一定的蛋白质合成，而蛋白质与条件反射活动有关。此外，在目前破译的DNA编码中人们发现，有许多看上去没有任何用途的多余DNA片段存在，该学说认为，这部分“多余”的DNA片段就是记录了先祖们的古老记忆。

藏身于黑暗之中一举击杀目标 从来未曾为人知晓的真刺客

Tutorial 教学关

开始玩家身处一片混沌之中，起初屏幕左侧会给出一些操作要点提示，你可以趁机学习一下或是什么也不做。之后系统会给出一些非常简单的任务让你熟悉操作技巧，没有任何难度，照做即可，全部完成后才发现自己身处现代，在某家神秘的研究所内从事工作——被研究的工作。该研究所的理论是认为祖先经历过的事情会被记录在DNA中并遗传给后代，而主角德斯蒙德（Desmond）的祖先阿尔泰（Altair）是历史上非常著名的一个刺客，该研究所希望通过行为重现的方式模拟当时的环境从而解开主角身上被封印在DNA中的古老记忆。

Memory Block 01

所罗门神殿
Solomon's Temple

游戏一开始，有着"刺杀大师"称号的主角Altair与刺客组织的同伴Malik以及Kadar两兄弟来到耶路撒冷的神殿完成一项特殊的任务：找到隐藏在所罗门神殿中的宝藏并将其带回给组织首领Al Mualim。同伴对主角动不动就杀人的做法颇有异议，前进将门口背对着我们的守卫用袖刀暗杀掉后发现了守卫在这里的敌人，之后学会用鹰眼查看目标（按Y键）：白色的是普通人，红色的是敌人，红色的是目标人物。沿楼梯下去并靠近后触发剧情，刺杀失败。之后来到一个不大的场景，利用梯台爬上去后终于成功逃出神殿。

场景自动切换到刺客组织的基地Masyaf，你可以先在周围逛一下，按Back键可以查看地图，根据地图的指示找到首领Al Mualim，两人交谈后他对你的这次失败感到非常失望。

这时有人进来报告说大批圣堂武士正在围攻基地，主角的任务是吸引敌人的注意力方便村民及其余伙伴撤回城堡中。此时主角身上的技能和武器都是装备齐全的，可以趁这个机会熟悉一下基本的战斗技巧，敌人数量并不多，可以轻松地解决掉，之后返回城堡。

在进城堡的大门前会有人让你跟着他走，爬上楼梯然后站在右边伸出的平台上。之后两方首领开始一场唇枪舌剑，对方说我这边有人质，你们不投降就把他们统统杀光，Al Mualim说我们都是不怕死的人，然后示意站在平台上的主角一行三人跳下去……老大发话了，跳吧，还好下面有高高的草堆垫着，不过左边的那位兄弟运气比较次，没跳准，摔断了腿，所以接下来的任务就只有交给主角自己完成了。顺着木头穿梭于悬崖之间，最后爬上箭楼顶部用刀砍断绳子，利用滚下去的众多大型圆木将敌人成功击退。

回到未来，对话完后，回到自己的卧室，在卫生间的通风口处按键可以偷听到会议室内两人的对话，之后上床睡觉。第二天早上醒来后，跟着老头子出门，自己乖乖躺在实验用的床上开始新的冒险。

Memory Block 02

马缀雅夫的叛徒
The Masyaf Traitor

尽管成功保卫了基地，但是Al Mualim认为圣堂武士的进攻都是因为主角的失败造成的，并且在众人面前亲自操刀假装废去了主角的所有武功，之后两人在私下里谈话，首领表示需要你忍辱负重查出真正的叛徒。注意现在你身上的所有武器都被没收了，之前可以使用的所有战斗技巧也都无法使用，同时体力槽也从全满状态变为可怜的四格，必须等以后每完成一次任务后才能逐步恢复。

来到村里的市场中，在长凳上坐下可以偷听到两人的对话，之后去右侧的小贩处，从其身上可以偷窃到密信。最后来到村中的平台上，锁定正在演讲那位仁兄，等其演讲完后跟随其来到无人处，抱以老拳伺候，终于得知事情真相，完了将其押解回老窝，叛徒的下场自然没有任何悬念了。

前往大马士革
Off To Damascus

出门后会有人让你帮忙指点一下正在训练的新人们，实际上就是让你学会战斗技巧，按L键开始，每种技巧成功完成3次即可，也可以按Start键直接退出。狂奔到村子门口会发现有三匹马可以骑，随便挑一头坐上去吧，LS是上马，B是下马，LS+RT+A是策马飞奔，点击A键可以跃过障碍。之后再奔出村子的后半程，来到大地图（Kingdom）上。打开大地图可以看到有不少标有鹰形标记的地方，这代表一座高塔，我们可以爬上去，站在木板做成的观察点上按Y键会有特写画面，将大地图上的所有观察点都看完之后可以获得成就。另外，在特写画面出现完之后，可以从观察点直接LS+RT+A跳下去，这就是"信仰之跳"（Leaps of faith），主角会摆出一个特别酷的姿势做自由落体运动，别担心，每个观察点下面都有一个草堆，不会受伤的，而且非常爽。现在大地图上可以爬的高塔大概是3、4个，其余地方现在还去不了，都爬完后直奔大马士革。

在城门口会看到一群士兵正在欺负一个老头，拔刀将这帮家伙全部砍翻，作为感谢，老头召唤出一帮信徒们，主角走近他们后按A键就可以混入队伍中然后自动进入城内而不用担心被守城的卫兵发觉。

刺杀目标：塔米尔/大马士革
Tamir/Damascus

进入城中之后先找附近最高的建筑物爬上去，就是和大地图上的高塔那样在最上面按Y键有特写那种，之后地图上的其余观察点就会显示出来。注意进入每个城市后的第一件事都是先爬完这个城里的所有观察点，这样就能看到该区域内的所有主线和支线任务；接着完成部分主线任务（并非全部）就能得到刺杀目标的信息、去刺客行会拿羽毛笔、刺杀目标、安全返回行会汇报。以上就是基本流程了，以后所有区域的套路都是如此，分支任务都是拯救平民，所以以下的攻略中只简要介绍重要的主线任务剧情。

从收集到的情报来看：目标塔米尔（Tamir）正在准备进行一桩大买卖；塔米尔正准备在一个露天剧场召开大会；塔米尔这次的大笔武器买卖对象不是萨拉丁（Saladin）；塔米尔的城堡可以通过横梁进入；最后可以得到塔米尔城堡附近的房屋分布图。之后去行货后可以得到塔米尔在地图上的具体位置。

赶往目标地点的露天剧场，塔米尔正在此处责备办事不力的下属，随后更是将其当场干掉……由于是第一个正式的刺杀任务，所以非常简单，偷偷跟上去从背后用袖刀将其捅死然后马上跑路，回行会汇报任务后场景自动跳转回现代。

Memory Block 03

回到现代后可以与Lucy多次对话，最后我们还能查看她的电脑，在邮箱的收件箱里可以看到不少来信。然后老老实实回自己屋里睡觉，第二天再老老实实的接着做小白鼠。回到古代后，首领Al Mualim会对你的表现加以肯定，并让你学会了反技，这是本作最为实用的战斗技能了，务必牢牢掌握，现在我们又有两个城市可以去了：阿克里（Acre）和耶路撒冷（Jerusalem），我们先去阿克里。

刺杀目标：加尼尔/阿克里
Garnier/Acre

照例从城堡狂奔到村子门口、换马奔进大地图、一路爬塔狂奔到地图左下角的阿克里，城门口救人后混进城中、继续爬塔、继续做任务……

以下是关于这次刺杀目标加尼尔（Garnier）的主要信息：加尼尔经常住在他的大旅馆中，很少出来；他是非常粗心的人，当他在病人附近时是我们下手的良机；加尼尔与之前被我们在大马士革杀死的塔米尔以及其他一些人是有某种联系的；加尼尔旅馆中的大烛台最近正在被更换；旅馆房顶的门卫经常擅离职守开小差儿；他允许自己的病人们在大厅里闲逛。

回刺客行会汇报拿羽毛笔然后赶往目标地点。想要进去有两种方法：一种是救了附近的平民后就能混在信徒中间进去，另外一种是直接从屋顶跳下去。看完动画之后可以偷偷靠近加尼尔身旁将其暗杀，注意这里的守卫警惕性还是比较高的，一旦主角的形迹古怪立马就会被发现。不过即便是被发现了也没什么关系，大不了一场混战之后再将目标杀死——这个法则适用于整个游戏。之后逃回行会汇报。

刺杀目标：塔拉尔/耶路撒冷
Talal/Jerusalem

老套路，骑马直奔耶路撒冷，救人混进城，爬楼做任务等等。

关于这次刺杀目标塔拉尔（Talal）的主要信息：塔拉尔从事奴隶贩卖生意，每次运走奴隶之前都会先将他们安置在一所大的仓库里，而且据说他和阿克里的加尼尔结成了某种同盟；得到塔拉尔居住宫殿中守卫们的岗位分布图；如果塔拉尔在战斗中成功逃脱的话就会躲起来无法再找到；塔拉尔的护卫们都极为忠诚，一旦遭遇袭击，他们会以牺牲自己的方式来为塔拉尔的逃脱赢得时间；塔拉尔的箭术非常好。

前往目的地，塔拉尔的住所在富人区的东北角，进入后大门会先关上，然后两人一通废话后来到一处封闭的场景。此时会先下来几个喽罗兵在一楼与你战斗，塔拉尔自己则躲在二楼放冷箭，利用反技迅速将这些杂兵解决掉并爬上二楼。之后塔拉尔会不断逃跑，跟着他一直追过去，如果之前有救过附近的平民的话，他们就会帮忙拽住逃跑中的塔拉尔，冲过去一袖刀攮死……如果之前没有救平民的话，就只好辛苦点再多追逐一段时间了。

Memory Block 04

醒来后发现自己回到了现代，貌似计算机的冷却装置有问题不得已中断了这次的实验（是在暗指360的三红么？），回到自己卧室发现壁橱的门被谁打开过。睡觉，第二天醒来后故障已经排除，继续做小白鼠。回到古代，在基地学会抓投的反制技巧。现在我们需要先赶往大马士革，大地图上的这三大城市都去过一次后我们只需骑马跑到村子门口然后再直接选择地点就能跳过去了，方便许多。

刺杀目标：阿布/大马士革
Abu'l/Damascus

再次来到大马士革，先去刺客行会报个道，此时城里西边原先被封锁的那块区域已经可以进去，我们需要去那里收集情报——本作中的主要舞台除了基地之外，就是大马士革、阿克里和耶路撒冷三大城市，其中每个

城市又分为三片大的区域，需要根据剧情的进展才能逐渐开启。

关于这次刺杀目标阿布（Abu'l）的主要信息：刺杀阿布的最好时机是他在宴会上向大家致词的时候；阿布正准备在他的宫殿中准备一场盛大的宴会；获得阿布私人护卫的分布示意图；可以通过脚手架潜入阿布居住的宫殿；阿布宫殿中央的喷泉是可以爬上去的。

正式开始刺杀任务后先进入宫殿，这里果然正在进行一场盛宴，目标阿布站在高台上向参加的人们致词，一开始还好，不过说着说着才发现原来宴无好宴，这次其实是一个陷阱准备把到场的人全部干掉灭口！可以开始行动后，先爬上中央的喷泉顶部，然后可以向左或向右跳到二楼的平台，建议向右跳，可以节省许多时间，沿途的弓箭手可以迅速用袖刀秒掉。之后是对阿布的追逐战，注意目标逃跑就算失败，追上去用袖刀抹脖子后逃回行会汇报。

刺杀目标：威廉/阿克里
William/Acre

汇报完毕后会先自动回到基地，这次可以习得躲闪技能。出村，赶往阿克里新开放的城区做任务。

关于这次刺杀目标威廉（William）的主要信息：在威廉与狮心王理查德遭遇后他会退回到被重兵守卫的城堡之中；今天理查德将会造访威廉，之后威廉将对自己的士兵发表演讲；在刺杀威廉后的唯一安全撤退的方法就是从城墙上翻过；得到进入威廉所在城堡的具体路线图。

来到目的地，发现理查德正在与威廉谈话，显然前者对威廉的工作很不满，一番训斥后带领众多圣堂武士离开，威廉则回到重兵把守的城堡内。可以自由移动后先进入大门，去往目标的地方被大量敌人把守，我们可以从左侧先往上爬然后迂回绕到威廉所在的院子上，锁定目标后直接从上方跳下将其当场格杀。之后需要迅速利用院子里的楼梯往上爬，沿路来到高高的城墙上——大门已经被锁上，从地面是无法逃出去的，最后从城墙中间往下跳落到板车上可以保证安全降落，之后就是一路狂奔回行会汇报。

刺杀目标：阿丁/耶路撒冷
Addin/Jerusalem

在基地学会连续技的强化技能，这次需要赶往耶路撒冷。

关于这次刺杀目标阿丁（Addin）的主要信息：阿丁通过让人们恐惧的法则管理着耶路撒冷；有一队信徒会每隔一段时间进入刑场一次；得到阿丁的护卫位置分布示意图；阿丁会在今天行刑的时候发表演讲。

来到刑场，发现台上绑了几个即将被处刑的犯人，阿丁正站在上面发表演讲，之前在窃听任务中的那两个人为了救出自己的兄弟挥刀准备劫法场，不过转眼间就被守卫秒掉了……此时我们应该混进刑场右侧的信徒中间，然后随着信徒来到台上，等阿丁走到附近时迅速用袖刀将其杀掉然后展开逃亡。

Memory Block 05

回到现代，与两人谈话后回床睡觉，第二天早上醒来后可以从老头身上偷到一只笔，然后乖乖躺下继续被人研究。回到古代，学会新技能破防，这也是比较好用的主动技能，可以多练习练习，这次的三大任务是在三大城市最后被开启的区域中，先去阿克里。

刺杀目标：希伯兰德/阿克里
Sibrand/Acre

关于这次刺杀目标希伯兰德（Sibrand）的主要信息：希伯兰德躲藏在船坞中，并且坚持认为将有人来刺杀他（第六感？）；希伯兰德即将躲进自己放在船坞中的私人座船上；希伯兰德准备封锁港口，组织理查德获得更多的军队，不过这显然是二五仔的行为；得到希伯兰德护卫们的位置分布示意图；在港口的北部并没有安排卫兵防守。

来到港口，这里想要接近目标的话就必须在水面上众多的小船和木桩之间跳来跳去，注意主角虽然是顶级刺客，但……很遗憾的是个旱鸭子，掉进水里会直接挂掉，所以跳的时候务必小心。另外，需要特别注意的是码头附近四处游荡的醉鬼，来到他们附近的话就会主动推你，平常被推一下倒也没什么，不过万一被推下水中的话就惨了，我就因为正在岸边看地形结果冷不防被后面的醉鬼一把推了下去，真是死不瞑目……最后跳上希伯兰德的座船将其暗杀。

刺杀目标：朱拜尔/大马士革
Jubair/Damascus

关于这次刺杀目标朱拜尔（Jubair）的主要信息：朱拜尔在伊斯兰大学焚烧了大量的书籍，并且准备将城里所有的书籍都收集上来后烧掉；朱拜尔每天都会在伊斯兰大学举行会议；朱拜尔平常穿着金色的长袍并且携带着一个大口袋，通过这点可以很明显的区分出他和其他学者；朱拜尔在伊斯兰大学的一个小花园里等人。

来到目标地点，从二楼进去触发剧情，然后就会看到朱拜尔等人正在屋里烧书，他的一名部下似乎对此举不满，不过朱拜尔显然不是个善茬儿，本着"顺我者昌逆我者亡"的精神将这个部下推进了火堆里活活烧死。之后地图上出现N多代表目标的标记，朱拜尔就是这些目标中的一个，依次赶往这些目标所在的地点通过上述特征加以判断，找到后将其干掉即可。

Memory Block 06

完成任务后会回到现代，刚醒来的时候可以听到老头和幕后大老板的对话，貌似对方已经准备在事成后将主角干掉灭口了……睡上一觉后再次返回古代，这次的奖励是提升攻击力以及飞刀携带上限。

刺杀目标：罗伯特/耶路撒冷
Robert/Jerusalem

关于这次刺杀目标罗伯特（Robert）的主要信息：所有的十字军士兵都集中在墓地附近，准备参加一个葬礼；得到墓地附近守卫的位置分布示意图；罗伯特属下的士兵都训练有素，尽量不要被大量敌人包围，情况不利就先逃跑再说；得到罗伯特在葬礼上的具体位置。

进入墓地后发现这里果然正在举行葬礼，被埋葬的自然是之前被主角刺杀的阿丁，之后一身重装的罗伯特似乎发现了什么，偷偷在牧师耳边说了几句，接着进来了不少全副武装的圣堂武士，情况似乎不对劲……果然，主角已经被罗伯特发现，此时建议先迅速跑出墓地，因为附近有许多弓箭手，在这里战斗对我方极为不利。罗伯特会带领手下的一大票圣堂武士追杀你，敌人都是些狠角色，硬拼不是明智的选择，建议玩家逃到高处利用地形反击，或是如果之前有救过附近平民的话就将敌人引到那里，你的崇拜者们会帮你拖住大量敌人，使得战斗对我方极为有利。最后终于将罗伯特推倒，然而揭开头盔后才发现是一个女子假扮的，真正的罗伯特并不在城里，放走女子，逃回行会汇报。

刺杀目标：罗伯特/阿萨夫
Robert/Arsuf

从东边的城门出去，建议先跳转至阿克里再出城，那里离阿萨夫非常近。策马狂奔至阿萨夫，来到有围栏拦路的地方，下马开打，从这里到目标地点的这段距离会先后遭遇数批敌人，稳扎稳打的一番砍杀之后终于来到了目标处。发现理查德和罗伯特都在此，主角向理查德说明了罗伯特勾结其他人等图谋不轨的情况，罗伯特方面自然也是据理力争，不过理查德最后的结论就是让两边PK，谁赢了算谁的——标准的"拳头才是硬道理"逻辑。

注意此战可不是什么光明正大的单挑战，一开始主角会被一大群的圣堂武士围攻，这里面还有高级圣堂武士，都是极为强力的敌人，绝对不要主动攻击！看准时机利用反技或是反摔投技对付敌人，尽量不要失手，不然敌人一通猛砍后你的体力槽基本上也就见底了……个人认为此战是本作中难度最高的一场战斗了。最后好容易将这群圣堂武士都解决后，罗伯特登台亮相，两人单挑，玩家需要利用反技将其推倒在地后迅速换上袖刀冲上去一击毙命才行。

Memory Block 07

回到未来，外面枪声不断，老头怒气冲冲地告诉主角说你的兄弟来救你了，主角对此感到困惑不解，这到底是虚幻还是现实？最后似乎入侵者被成功击退，也不用管老头小人得志的笑容了，回去好好睡个大头觉准备最后的决战吧。

马绥雅夫：穆阿里姆
Masyaf: Al Mualim

回到古代的基地，场景变得很怪，似乎一切都变成了黑白色，与村民对话也都像是被洗过脑一般。无奈，向城堡跑去，途中会遭到大量被洗脑的刺客同伴围攻，不过与之前的圣堂武士一战比起来还是要容易不少，在第二批敌人快被解决完时发生剧情，之前在所罗门神殿任务中因为主角的失败而失去兄弟和一只胳膊的同伴带领几个手下前来救你，不过主角决定发扬个人英雄主义精神独闯龙潭虎穴。来到大门口，这里聚集了大量的平民，推开他们进入房间后来到后面的院子里，原来罪魁祸首、同时也是罗伯特临死前所说的最后的圣堂武士就是刺客基地的首领Mualim！他通过圣堂武士的宝贝控制了大量的人，而唯一无法控制的主角就成了必须被铲除的对象，废话少说，开打！

起先是之前被我们暗杀掉的那9个人出现围攻主角，不过这些其实都是幻影，攻击力高防御力却极低，用反技挨个轻松解决掉。之后又是废话，然后Mualim会变出大量的分身，打法要点同上，解决掉所有分身后还是废话……这时只有一个Mualim的分身了，命中其一次后就会消失，同时不管主角还有多少体力都会直接减至空血。接下来需要在院子里寻找Mualim的分身，院子共有三层并不大，而且他举着的黄球还是比较醒目的，找到后不管三七二十一先冲过去砍他一下（一定会命中，但是要快），然后主角的体力就会再次变成全满，之后利用反技击破幻影……如此循环三次就是与Mualim真身的决战了。注意Mualim的攻击力极高，反技失败的话会死得很难看，成功将其推倒后迅速切换成袖刀扑上去一刀攮死，整个世界，清静了……

回到现代，组织原本准备将主角干掉灭口，不过Lucy表示为了以防未来万一出现什么变数还是将主角留下来为好。现在研究室里只剩下主角一个人，此时的主角也掌握了鹰眼的功能，两台电脑都可以进入查看信件了解到不少秘密，Lucy桌上有一支笔可拿。使用鹰眼发现地面上竟然刻了许多符号，回到自己卧室，用鹰眼可以看到墙上有许多符号，还有中文，之后游戏结束。（注：看完字幕后回到游戏可以回到之前的各个章节完成没有完成的任务和旗帜收集，但没有其他隐藏情节）



←打穿游戏后主角将与自己的祖先同步并拥有了鹰眼能力，用它观看自己卧室墙上，就会看到这些。

寒光铁甲现天芒天瑞华绫射煌星。

序 又一个花落时节，季节替换毋庸置疑。风渐起，吹皱秋水，也渐渐拂起“无双”的历史绘卷，一页又一页地往前翻，将星闪烁，浩气万里贯长虹，金戈铁马，光华神韵伏千军。

一次轮回转生需要多久？

8年……

没有暖阳的凉秋，我……与PS3一同又一次来完成“我们”的约定。寥寥数载，秋水绵长，伴着无双华彩的成长，我迎接你的回来。感受到那种“片金寸土香满径，依稀君自远尘归”的情怀。8年来的金色华年历尽风雨沧桑，有过辉煌，有过逆境，有过繁荣，也有慢慢衰败的迹象……陪它一路走来，为它心悦诚服，为它喜极而泣，为它黄沙百战穿金甲，为它千古遗篇梦中寻。爱无双，是一缕羁绊，一条斩不断的纽带。感谢KOEI为我们奉献了这么优秀的系列作品；感谢无双多年来对我们生活的点缀。无双决战次时代的大幕已经拉开，如同真・三国无双5给我们带来的感动，它的成功需要由我们来共同创造。□文/七曜



PS3	本刊译名：真・三国无双5			CERO B
	KOEI	7560日元	2007年11月11日	
动作育成	Blue-Ray	日版	1-2人	343K



次世代的无双大幕终于正式拉开，在经过“高达无双”的热身后，超人气游戏真・三国无双系列的正统续作降临，本作以几乎全新的面貌登场，完全颠覆了以往无双系列的王朝，新意和不足都十分明显的本作口碑可谓毁誉参半，变革的道路才刚刚起步，重生的无双正在接受检阅……

本作的人物、武器、招式相对以前都是全新设计过，没有新增角色，反而将以前的可使用武将人数由48人减少至41人，删除了星彩、大乔、庞德、孟获、祝融、左慈和姜维。而且只有17名武将拥有自己的无双模式列传，很多角色的招式都基本雷同，KOEI的诚意非常不足。貂蝉和甄姬，孙策和张郃，马超和太史慈，孙尚香和月英，庞统和张角，孙权、袁绍和曹丕，夏侯渊、周泰和黄忠，魏延、黄盖、许褚和董卓，关平、凌统、吕蒙、曹仁和徐晃，他们的招式基本都一样，武器也只有一种造型。技能和武器、军马的效果完全取代了以前的道具和护卫，人物最高等级达到50级，每名武将都有一个特殊技，发动以后，效果和持续时间都很不错。

本作共有6个模式供玩家游戏。无双模式，系列的第一主打模式，核心模式；在无双模式中，玩家开始时可以选择9名武将来进行游戏，随着游戏的进程，会有更多可使用的无双武将登场，一一体验他们的历史故事。本次的地图一共只有19个战场，但每个战场都很大，如果没有军马的话，赶路和救援本阵的时候，时间会比较紧。

操作说明		
PS3版	X360版	效果
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角调整
□键	X键	连攻击
△键	Y键	强攻击
○键	B键	无双乱舞技
×键	A键	跳跃、乘坐各种交通工具
方向键↓	方向键↓	召唤马匹
L1键	LB键	防御、视角转正、受身
R1键	RB键	回避、纵马
L2键	LT键	特殊技
R2键	RT键	大小切换地图
L1+□	LB+X	杀阵攻击
L1+△	LB+Y	杀阵强攻击
SELECT键	BACK键	切换显示名字、体力值
START键	START键	显示情报菜单画面
被攻击瞬间 L1+□/△	被攻击瞬间 LB+X/Y	防反技

连攻击和强攻击

全新的连舞系统是本作的战斗核心，连攻击和强攻击的招式均为固定表现形式，连攻击经过数次又会回到起手式，这点和高达无双的普通攻击很像；强攻击依然能取消连攻击，但和以往不同的是，不论强攻击取消哪段连攻击，所表现的招式都是一样。由于取消了前系列中连续技的收招动作，连攻击整套的动作次数、动作威力都会随着连舞等级的上升而发生变化。本作强攻击的优势在于可以破防，通过按强攻击键时间的长短，决定强攻击的表现效果，长按可以直接打出大范围强力攻击。强攻击和连攻击一样，也会随着连舞等级的上升而发生变化。


→经过数次连攻击后，又回到起手式，

特殊技

为每名武将新增的特殊技可以理解为是个性技，每名武将都有其固定对应的特殊技，特殊技一共分五种，神速、强袭、齐射、火计、落石。发动需要获得“传书”为前提，发动以后持续时间长，效果也很明显，基本就是前作中逆天道具“觉醒印”的替代品。在特殊技发动状态下击破敌方武将，将会掉落最高等级的武勋包，而且于此状态下击破普通士兵，也会掉落武勋包。因此玩家可以设法将敌人集中到一起，一网打尽。



连舞

连舞等级直接影响到连攻击和强攻击的威力和表现效果，使攻击技变得更为丰富。连舞等级共有四个等级，到达∞后，即可发挥出招式的最强性能。初始连舞等级最大只有2级，通过在技能树中，习得更高等级的连舞等级技能，就可以提升连舞等级的上限。在战斗中提升连舞等级必须要不断地攻击敌人，攻击中断时连舞槽会缓慢的持续减少，连舞等级也会随之下降，所以马的特性“连舞维持”有着较高的实用性。可以说连舞系统直接控制着本作的攻击效率和伤害输出，也决定了招式的华丽程度与判定范围，在战斗中有着举足轻重的地位。

杀阵攻击

杀阵攻击是本作新增的强力攻击手段，可以视为前系列蓄力攻击的替代形式。能针对单一的敌人给予强力攻击，每个武将都有各自不同的杀阵攻击招式，并区分为“杀阵攻击”与“杀阵强攻击”两种，只要在防御状态下按下□或△就可以施展杀阵强攻击。但由于是单体攻击，打击面比较窄，对操作的要求比较高，而且没有命中对手，失败的话，硬直时间长、破绽大，容易遭受敌人的反击。一但出招命中敌人后即可发动，杀阵攻击中武将将不会受到周遭攻击的影响，而且能针对所击中的目标持续进行攻击。而杀阵强攻击虽然发动的准备时间比杀阵攻击来得长，不过可无视敌人防御状态来发动。杀阵攻击不但招式华丽美观，还可获得比平常更高的武勋，并具备增加连舞计量表1个单位的效果。而杀阵强攻击需要较长的发动蓄力时间，但可以无视防御进行攻击。


←杀阵攻击是针对单一敌人的有效攻击手段。

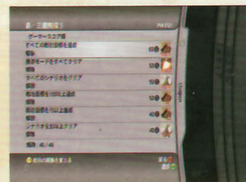
回避、锷迫、游泳

本作新增了几个动作系统。回避，和战国无双系列一样，能够通过翻滚来回避敌人的攻击。锷迫，就是拼刀，本作中在拼刀状态下，完全压制对手成功后，会有异常华丽的追击动作。游泳系统，其主要目的是为了有捷径过河，所有角色可以跳入水中游泳，骑乘状态下也可以游泳，游泳中连打×键可以加速。而在游泳状态下，是不能做出攻击和防御动作的。



入手条件	点数	入手条件	点数	入手条件	点数
夏侯渊使用可能	10	月英使用可能	10	速驱第一名	10
周泰使用可能	10	曹仁使用可能	10	破坏第一名	10
张郃使用可能	10	甄姬使用可能	10	回避第一名	10
黄盖使用可能	10	吕蒙使用可能	10	故事过10关	20
庞统使用可能	10	凌统使用可能	10	故事过20关	30
魏延使用可能	10	孙权使用可能	10	故事过30关	40
张角使用可能	10	董卓使用可能	10	全部的故事过关	50
袁绍使用可能	10	诸葛亮使用可能	30	战功目标50以上达成	30
关平使用可能	10	刘备使用可能	30	战功目标75以上达成	40
太史慈使用可能	10	甘宁使用可能	30	战功目标100以上达成	50
徐晃使用可能	10	孙坚使用可能	30	无双模式全部人物过关	60
小乔使用可能	10	张辽使用可能	30	战功目标全部达成	60
孙策使用可能	10	曹操使用可能	30	全角色等级50级	50
曹丕使用可能	10	貂蝉使用可能	30	目前未明	50
许褚使用可能	10	吕布使用可能	30	注：本“成就”为XBOX360版本独有奖励内容。	
黄忠使用可能	10	暴风第一名	10		
马超使用可能	10	生还第一名	10		







军马是本作的核心系统之一，其附带的技能直接影响到战斗的容易程度，每匹军马有各自的等级、称号、技能、能力和属性。本作取消了以往系列中价值很高的道具和护卫系统，而将之能力全部赋予到武器、军马和人物技能上。在战场上击破敌将以后，就有机会随机获得一匹马或者出战前携带拥有“劝诱”特性的军马出阵，在战斗结束后，就会自动获得一匹军马。每匹军马的最高等级为5级，武勋值最高为5000，拥有自己的姓名和称号，属性有炎、冰、雷，分为速度、跳跃力、突破力、攻击力，四项基本能力，满值为500。而且其最多能拥有4项特性。

这次的马匹取消了系列前作中的特殊马（赤兔、绝影等），但可以随机获得拥有和其特性相同的马匹。每匹军马的素质和能力也有差异，在入手军马以后，系统会给出评价，通过评价便可得知该马的能力素质如何，这和真・三国无双4的护卫系统有些类似。具体鉴别方法是看通过对马眼睛和身躯的描述。在获得军马的提示中出现“**その瞳は**”之后的文字是军马眼睛的描述，提示中出现“**その体躯は**”后面是军马身躯的描述，从眼睛和身躯的组合就可以判断出该马的素质，最高级的是“森罗万象”搭配“神々しい气”的组合。

眼睛与身躯			
遥か远く一点をみつめ	1种能力容易成长	幼駒の顷から秀でて	初期能力高，但成长缓慢
左右をくまなく见据え	2种能力容易成长	均整がとれている	初期能力普通，成长率也普通
广く世を见渡し	3种能力容易成长	底知れぬ力を秘めている	初期能力普通，成长率高
森罗万象を收め	全能力容易成长	神々しい气を放っている	初期能力高，成长率高

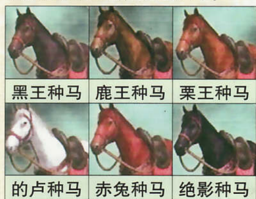
军马属性	
炎	浮空状态时，火属性持续伤害
冰	一定时间内冰冻敌人，攻击被冰冻的敌人时攻击力增强
雷	附加气绝效果的攻击，气绝中的敌人受电属性效果伤害

军马特性	
劝诱	胜利过关时获得一匹军马
武器入手	胜利过关时获得一把武器
连舞维持	骑乘时连舞槽不会消耗
无双增加	骑乘时无双槽自动增加
防矢	骑乘冲刺时可以反弹弓箭
突破脚	骑乘时可以突破各种兵种
猛攻脚	骑乘冲刺时攻击伤害增加
飞翔脚	骑乘跳跃着地时形成地面冲击波攻击敌人
的卢魂	骑乘时在水中能高速游泳，不受水流影响
绝影魂	骑乘时可以承受强攻击
赤兔魂	骑乘时速度与赤兔马相同

军马称号

每匹军马到达5级以后，就会拥有一个“王”的称号，是根据马的颜色、属性和特性来决定的。例如一匹黑色的雷属性的马，到达5级以后就会拥有称号“黑雷王”，另外，拥有赤兔魂特性的叫“赤兔王”；拥有绝影魂特性的叫“绝影王”；拥有的卢魂特性的叫“的卢王”，此三马的种马颜色就和其它马略有区别。拥有飞翔脚特性的叫“鹿王”；拥有猛攻脚特性的叫“黑王”；拥有突破脚特性的叫“栗王”。

马的特性最多能同时拥有4种，分别在3级和4级各出现一种，第5级时出现最后两种。只有评价同时拥有森罗万象之瞳和神气的身躯的军马，全部能力值都在485以上，才有可能刷出4特性，普通的马只能出2特性。只有芦色、赤色和青色的罗神马才有可能变为“的卢王”、“赤兔王”和“绝影王”；而鹿色、黑色和栗色的罗神马才能成为鹿王、黑王和栗王（种马例图如下）。



刷马

预备

拥有“开运”技能的任意武将一名，拥有“劝诱”特性的军马一匹，该马如果拥有“的卢魂”技能更佳。

关卡：官渡之战 曹操军 易

开始后从初期位置向左边推进，跳到官渡西边据点的悬崖下边，打开箱子可获得马鞍一个，然后直接杀袁绍过关，全程2分钟。



心得

最优秀的三匹王马

军马中最优秀的当然是“的卢王”、“赤兔王”和“绝影王”，如果它们还拥有“连舞维持”、“无双增加”特性，那么真是价值连城，如果拥有“劝诱”和“武器入手”特性，那么在刷宝过程中会事半功倍。

脆弱的总大将

达成战功目标的过程中，要注意保护我方总大将，或者指定的目标NPC人物。如果没有特殊情况，尽量保护他们一同前进，本次地图大，来回救援，既费时间，又费精力。而且在NPC附近占领敌据点能够提高他们的士气，具体为士兵们会高举武器或大旗。

技能

无双系列是一个人物育成的游戏，系列中武将的成长直接左右着游戏的难度，本作中为每名武将设计了属于他个人的专属“技能树”，类似于最终幻想10中的晶球盘，但简单了不少。限定了各武将所能学习的技能种类，需要依照技能树路径来依次学习。技能树的构造路径是按照武将的特性来设计的，武将类的可较早学习到“基本能力增加技能”，而军师类的则可较早学习到“特殊技强化技能”。获得足够武勋后武将就会升级，升级后可获得“技能”点数，让武将学习具备各种效果的技能。技能的类分为：强化攻击力等能力的“基本能力增加技能”，经常或特定状况下会自动发动的“经常强化技能”，以及让特殊技附加效果的“特殊技强化技能”。

特殊能力型			
连舞3	最大连舞等级上升到3级	速泳	游泳速度上升
连舞∞	最大连舞等级上升到∞级	健脚	一定时间内，走路时移动速度上升
奋起	濒死状态起身时30秒内攻击力加倍	强壮	恢复道具的效果上升
不屈	濒死状态起身时30秒内防御力加倍	增进	时限效果道具的持续时间增加
脱兔	濒死状态起身时30秒内移动速度加倍	马术	马的能力最大限度引出，战后军马经验值增加
耐火	敌火属性攻击效果无效化	开运	运上升，获得好武器、军马几率上升
耐冰	敌冰属性攻击效果无效化	开书	战斗开始时自动持有一本传书
耐雷	敌雷属性攻击效果无效化	获书	300人击破时获得一本传书
耐矢	敌弓箭攻击伤害减半	传书袋	传书最大持有数为2个，传书出现率上升
调教	调教虎、狼等猛兽一定时间内成为同伴	传书大袋	传书最大持有数为3个，传书出现率大幅上升
斗志	无双槽增加量上升	威吓	奇袭成功率增加，持续时间延长
俊足	移动速度上升	阵鼓	活跃时我方战意容易上升，效果时间延长

基本能力型			
名称	效果	名称	效果
体力+	体力最大值增加5	攻击力++	攻击力增加20
体力++	体力最大值增加20	防御力+	防御力增加5
无双+	无双最大值增加5	防御力++	防御力增加20
无双++	无双最大值增加20	全能力+	体力、无双最大值、攻击力、防御力均增加5
攻击力+	攻击力增加5		

共通特殊技（特殊技型）	
延长	特殊技持续时间延长
延长・极	特殊技持续时间大幅度延长
牛步	特殊技发动时向周围放出斗气，敌移动速度下降
牛步・极	特殊技发动时向周围大范围放出斗气，敌移动速度下降
破甲	特殊技发动时，向周围放出斗气，敌防御力下降
破甲・极	特殊技发动时，向周围大范围放出斗气，敌防御力下降
大喝	特殊技发动时，向周围放出斗气使敌气绝
战术指挥	特殊技发动时，我方战意上升，同时加算我方击破敌人的击破数。



特殊技专有（特殊技型）			
神速		雷矢	发动齐射时，使用雷矢攻击，附加雷属性伤害
猛进	发动神速时，对敌杂兵造成大伤害	大矢	发动齐射时，使用弓炮攻击，伤害加大
猛进・极	发动神速时，对敌杂兵一击死	神矢	发动齐射时，使用爆弹矢攻击，增加爆破伤害
分身	发动神速时，使用分身多重攻击	广射	发动齐射时，齐射范围增大
分身・极	发动神速时，使用分身多重攻击，分身数增加	速射	发动齐射时，齐射的射速加快，射击间隔缩短
神速指挥	发动神速时，指挥我方冲刺攻击，击破数可加算	火计	
强袭		业火	发动火计伤害增加
觉醒	发动强袭时，对敌伤害增加，攻击中途不会被打断	业火・极	发动火计伤害大幅度增加
觉醒・极	发动强袭时，对敌伤害大幅度增加，攻击中途不会被打断	延烧	发动火计的范围增大
破坏	发动强袭时，对物体破坏增加	延烧・极	发动火计的范围大幅度增大
粉碎	发动强袭时，对物体破坏大幅度增加	落石	
灭杀	发动强袭时，对敌杂兵伤害大幅度增加	巨岩	发动落石伤害增加
齐射		巨岩・极	发动落石伤害大幅度增加
火矢	发动齐射时，使用火矢攻击，附加火属性伤害	转岩	发动落石的范围增大
冰矢	发动齐射时，使用冰矢攻击，附加冰属性伤害，冻结敌人	转岩・极	发动落石的范围大幅度增大



难度出现条件	
达人	任一角色无双模式通关。
修罗	蜀、魏、吴、他势力各一角色无双模式通关。
人物特殊技解读	
神速	移动处于冲刺状态，可使用冲刺状态下的强力攻击，骑乘中也可以进入骑乘冲刺状态
强袭	一定时间内连舞等级强制上升到∞，受到敌攻击不会硬直。如果在濒死时发动，效果更强
齐射	向周围释放箭雨一齐攻击，对敌弓兵一击击破
火计	向周围释放火计攻击，在据点内发动效果最好，据点内敌人体力值大幅下降
落石	向周围释放落石攻击，在山坡上发动效果最好


↓本次人物有2P服饰，但仅仅是改变了一下颜色而已。

↑真·三国无双5第一美女"貂蝉"。

心得

全无双武将最速登场

最快出现全人物的方法。因为董卓是最后才会出现，只要留着张辽、陆逊（或甘宁）、诸葛亮的无双列传不进行，其余列传随意都打通就能拿到，路线并不是唯一的。因为想要吕布出现，需要打通13个列传，而孙权和董卓需要在吕布传里满足特殊条件才会出现。

完成战功目标是获得武勋的捷径之一

每个关卡都有3个被称为"战功目标"的特定目标条件可达成，只要达成目标即可获得武勋奖励作为奖励，这是快速提升人物等级的途径之一。每击破一名敌方大众脸武将时，就会掉落武勋包、宝箱和马鞍等成物品，当击败无双武将或阳炎化武将时，会获得更高价值的奖励。当过关时，消耗的时间越少，连舞数和击破数越高，那么获得的武勋也越高。

杀阵攻击的额外功效

用杀阵攻击击破敌方武将，会掉落比平常等级高1级的武勋包，但杀阵攻击的攻击判定把握需要一定的操作要求。

蜀（无双模式列传共5人：赵云、关羽、张飞、诸葛亮、刘备）	
赵云	初期使用可能。
关羽	初期使用可能。
张飞	初期使用可能。
诸葛亮	蜀势力任意一名武将无双模式通关。
刘备	蜀势力任意三名武将无双模式通关。
马超	魏军，汉中攻防战，战功目标2达成，开始后15分钟内击破赵云、张飞和马超。
黄忠	魏军，定军山之战，战功目标1达成，在夏侯渊生存情况下击败黄忠。
魏延	蜀军，五丈原之战，战功目标2达成，即魏延生存。
庞统	蜀军，成都制压战，战功目标3达成，即庞统生存。
月英	魏军，五丈原之战，战功目标1达成，即10分钟内击破关平和月英。
关平	蜀军，樊城之战，战功目标2达成，即关平生存。
魏（无双模式列传共5人：夏侯惇、典韦、司马懿、张辽、曹操）	
夏侯惇	初期使用可能。
典韦	初期使用可能。
司马懿	初期使用可能。
张辽	魏势力任意一名武将无双模式通关。
曹操	魏势力任意三名武将无双模式通关。
许褚	吴军，合肥之战，战功目标1达成，10分内击破曹仁和许褚。
夏侯渊	蜀军，定军山之战，战功目标1达成，在黄忠生存的
	情况下击败夏侯渊。
徐晃	连合军，樊城之战，战功目标2达成，过关时徐晃生存。
张郃	蜀军，汉中攻防战，战功目标2达成，15分钟内击败张郃、司马懿和曹丕。
曹仁	吕布军，樊城之战，战功目标2达成，全据点制压。
曹丕	孙坚军，合肥之战，战功目标1达成，即5分钟内击倒曹丕。
甄姬	吕布军，许都侵攻战，战功目标1达成，15分钟内打败甄
	姬、曹丕、曹仁、许褚。
吴（无双模式列传共5人：周瑜、陆逊、孙尚香、甘宁、孙坚）	
周瑜	初期使用可能。
陆逊	初期使用可能。
孙尚香	初期使用可能。
甘宁	吴势力任意一名武将无双模式通关。
孙坚	吴势力任意三名武将无双模式通关。
太史慈	孙策军，吴郡平定战，战功目标2达成，完成全部战功任务。
吕蒙	魏军，合肥之战，战功目标2达成，20分钟内击破吕蒙和孙权。
黄盖	连合军，赤壁之战，战功目标3达成，火计成功。
周泰	蜀军，夷陵之战，战功目标3达成，20分钟内全武将击破。
凌统	魏军，石亭之战，战功目标1达成，10分钟内击破凌统、甘宁、小乔。
孙策	孙坚军，下邳之战，战功目标1达成，过关时孙策、孙权和周瑜生存。
孙权	吕布军，赤壁之战，战功目标1达成，10分钟击破曹操和孙权。
小乔	吴军，石亭之战，战功目标3达成，过关时包含小乔在内，我方武将7人以上生存。
他（无双模式列传共2人：貂蝉、吕布）	
貂蝉	蜀、魏、吴势力各一人无双模式通关。
吕布	刘备、曹操、孙坚、貂蝉无双模式通关。
董卓	15分钟内击破刘备、孙权、董卓、张角和袁绍。
袁绍	魏军，官渡之战，战功目标3完成，延津和白马两据点防卫成功。
张角	讨伐军，黄巾之乱，战功目标3完成，20分钟内，皇甫嵩和
	朱俊 y在黄巾本阵的状态下过关。

全人物无双模式流程	
吴	
周瑜	虎牢关之战→吴郡平定战→许都侵攻战→赤壁之战→荆州之战→夷陵之战
陆逊	许都侵攻战→荆州之战→樊城之战→夷陵之战→石亭之战→合肥新城之战
孙尚香	吴郡平定战→许都侵攻战→赤壁之战→成都制压战→夷陵之战→合肥新城之战
甘宁	赤壁之战→荆州之战→合肥之战→樊城之战→石亭之战→合肥新城之战
孙坚	黄巾之乱→虎牢关之战→下邳之战→荆州之战→樊城之战→合肥之战
蜀	
赵云	虎牢关之战→长坂之战→成都制压战→定军山之战→夷陵之战→汉中攻防战
关羽	黄巾之乱→虎牢关之战→官渡之战→赤壁之战→樊城之战→五丈原之战
张飞	黄巾之乱→下邳之战→袁术讨伐战→长坂之战→夷陵之战→汉中攻防战
诸葛亮	长坂之战→赤壁之战→成都制压战→定军山之战→汉中攻防战→五丈原之战
刘备	黄巾之乱→袁术讨伐战→长坂之战→成都制压战→夷陵之战→五丈原之战
魏	
夏侯惇	虎牢关之战→下邳之战→官渡之战→长坂之战→合肥之战→五丈原之战
典韦	黄巾之乱→官渡之战→长坂之战→赤壁之战→樊城之战→合肥新城之战
司马懿	赤壁之战→定军山之战→樊城之战→汉中攻防战→五丈原之战→许都侵攻战
张辽	官渡之战→长坂之战→赤壁之战→合肥之战→石亭之战→合肥新城之战
曹操	虎牢关之战→官渡之战→赤壁之战→定军山之战→石亭之战→五丈原之战
他	
吕布	下邳之战→官渡之战→石亭之战→赤壁之战→定军山之战→虎牢关之战
貂蝉	下邳之战→合肥之战→荆州之战→汉中攻防战→樊城之战→许都侵攻战





吕布一直是真·三国无双系列中的超人气角色，从初代登场以来就备受玩家们的追捧，因为其超强的战斗力被大家亲切地称为"小强"，系列前作中武器一直是沿用的小说里的方天戟，可到了真·三国无双5中，武器却变为了类似日本忍者用的巨大手里剑造型的十字戟，在人设图刚公布之初，便遭到广大玩家的一片哗然。但经过游戏上手以后，发现吕布依然是那么的强大，无论是连攻击、强攻击、杀阵攻击还是无双乱舞都是一流的水准，特殊技"强袭"，配上技能"觉醒·极"，绝对的战神，和真·三国无双4中，无双觉醒以后的战斗力不分上下。下面谈他本作中的三把武器的来历。

方天画戟：这是源于小说"三国演义"中，吕布的御用武器。形似长枪，在枪尖之下的两侧有月牙形利刃，可刺可砍。方天，可与上天相比之意。画，指戟身上的刻画的纹镂。方天画戟的意思就是可与上天相比的画戟。

飞将：飞将是"三国志"中吕布的称号之一，三国志记载吕布弓马娴熟，膂力过人，人皆称其为"飞将"。在无双OROCHI中，吕布的专署道具就名为"飞将铠"。

鬼神：鬼神本是真·三国无双3猛将传中，吕布最高等级UNIQUE武器的名称，也是对奉先天下无双的战斗力、威慑力的形容。





熟悉战国无双2猛将传的玩家，一定记得其中的新增要素——“秘藏武器获得法”，而本作中，新增的“战功目标”则是一个类似战国系列中即时任务的奖励要素。每个关卡都有3个战功目标让你去达成，目标达成之后，系统会奖励一定数量的功勋和一把武器，这也是刷武器的重要手段之一。每个任务都有注明完成的提示，而任务后面的数字则表示完成该任务后，能够获得的武勋值，而难度等级提升一级，获得的功勋就能增加25%。



↑战斗准备中，战功目标的达成条件一目了然。

↓战斗中达成战功目标后，获得的武器和奖励。

黄巾之乱		
讨伐军	难易度★	
胜利条件	张角击破	
败北条件	何进败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后5分钟内成功放下吊桥	300
2	开始后15分钟内击破张梁、张曼成，使沙尘术停止	300
3	开始后20分钟内在皇甫嵩、朱俊在黄巾本阵范围内取得胜利	300
虎牢关之战		
联合军	难易度★	
胜利条件	董卓击破	
败北条件	袁绍败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后10分钟内成功制压中央射击台和东北射击台	300
2	开始后15分钟内打开虎牢关的北门或南门	300
3	玩家亲手击破吕布	1000
吕布军	难易度★★★★★★	
胜利条件	敌军团全灭	
败北条件	吕布败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后15分钟内，击破刘备、孙权、董卓、袁绍、张角	300
2	虎牢关南门和北门防卫成功	300
3	我军NPC武将无败走	500
下邳之战		
曹操军	难易度★★	
胜利条件	吕布击破	
败北条件	夏侯惇茏	
战功目标	获得功勋	
1	开始后5分钟内打开下邳城南门或北门	300
2	开始后15分钟内制压下邳城内的全部据点	300
3	开始后10分钟内，亲手击破貂蝉、张辽	500
孙坚军	难易度★★★	
胜利条件	吕布击破	
败北条件	孙坚败走	
战功目标	获得功勋	
1	过关时，孙策、孙权、周瑜未败走	300
2	孙坚军本阵未被侵入	300
3	开始后15分钟内，我军据点数达到6个或以上	300
吕布军	难易度★	
胜利条件	刘备击破	
败北条件	吕布败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后10分钟内，将张辽、貂蝉引入下邳城内	300
2	亲手击破关羽、张飞后，制压刘备军本阵	300
3	玩家在15分钟内击破10个以上的敌军团	500
吴郡平定战		
孙策军	难易度★	
胜利条件	敌军团全灭	
败北条件	孙策败走	
战功目标	获得功勋	
1	孙权、周泰未败走	300
2	开始后10分钟内，达成500人斩	300
3	开始后10分钟内，制压吴郡北阵地和北射击台	500
袁术讨伐战		
刘备军	难易度★★	
胜利条件	袁术击破	
败北条件	刘备败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后10分钟内，压制吴郡南射击台	300
2	开始后15分钟内玩家击破敌军7个以上军团	300
3	在压制袁术军本阵后，自军有9个以上军团生存	500
官渡之战		
曹操军	难易度★★	
胜利条件	袁绍击破	
败北条件	曹操败走	
战功目标	获得功勋	
1	亲手击破颜良和文丑	300
2	官渡城东门和西门防卫成功	300
3	延津、白马两城防卫成功	500
吕布军	难易度★★	
胜利条件	曹操和袁绍击破	
败北条件	吕布败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后15分钟内，制压延津、白马	300
2	乌巢、官渡两城制压成功	300
3	达成千人斩	300
许都侵攻战		
司马懿军	难易度★★★★★★	
胜利条件	曹操击破	
败北条件	司马懿败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后10分钟内，打开许都城门	300
2	司马懿军本阵未被侵入	300
3	我军NPC武将无败走	300
孙策军	难易度★★	
胜利条件	荀彧击破	
败北条件	孙策败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后5分钟内，打开许都正门	300
2	开始后5分钟内，制压许都西砦和宫殿西据点	300
3	开始后10分钟内，制压全部射击台	300
吕布军	难易度★★★★★★	
胜利条件	曹操击破	
败北条件	吕布败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后15分钟内，亲手击破许褚、曹丕和甄姬	300
2	吕布军本阵未被侵入	300
3	过关时玩家剩余的体力值保持在50%以上	500
长坂之战		
曹操军	难易度★★★	
胜利条件	刘备击破	
败北条件	曹操败走或刘备到达乘船地点	
战功目标	获得功勋	
1	击破数达到300以上	300
2	亲手击败张飞	500
3	没有击破任何难民	500
刘备军	难易度★★	
胜利条件	刘备和难民到达乘船地点	
败北条件	刘备和难民全灭	
战功目标	获得功勋	
1	击破数达到300以上	300
2	成功援护2队以上的难民到达船着场	300
3	成功援护全部难民到达船着场	500
赤壁之战		
曹操军	难易度★★★	
胜利条件	刘备和难民到达乘船地点	
败北条件	刘备和难民全灭	
战功目标	获得功勋	
1	开始后5分钟内，制压赤壁西射击台	300
2	开始后10分钟内，制压赤壁北砦和东砦	300
3	过关时玩家剩余的体力值保持在70%以上	500
联合军	难易度★★★	
胜利条件	曹操击破	
败北条件	孙权败走	
战功目标	获得功勋	
1	黄盖的火计成功	300
2	开始后10分钟内，制压中央楼船和西楼船	300
3	我军NPC武将无败走	500
吕布军	难易度★★★★	
胜利条件	敌军团全灭	
败北条件	吕布败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后10分钟内，亲手击破曹操、孙权	300
2	亲手击破诸葛亮	300
3	我军NPC武将无败走	300
成都制压战		
刘备军	难易度★★★	
胜利条件	刘璋击破	
败北条件	刘备败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后10分钟内，制压涪江北射击台，南射击台	300
2	开始后10分钟内，制压一之关，二之关，三之关	300
3	过关时庞统未败走	300
荆州之战		
吴军	难易度★★★	
胜利条件	关羽击破	
败北条件	孙权败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后10分钟内，亲手击破赵云和马超	300
2	开始后15分钟内，制压武陵、零陵、长沙	300
3	过关时，我军有10个以上军团生存	500
孙坚军	难易度★★★★	
胜利条件	刘备击破	
败北条件	孙坚败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后10分钟内，达成500人斩	300
2	开始后10分钟内，亲手击破关羽、张飞	300
3	我军NPC武将无败走	500
吕布军	难易度★★★	
胜利条件	刘备击破	
败北条件	吕布败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后10分钟内，制压江陵城、长沙东南阵地	300
2	开始后15分钟内，击破10个以上军团	300
3	开始后10分钟内，体力值保持在60%以上	500
合肥之战		
魏军	难易度★★★★	
胜利条件	敌军团全灭	
败北条件	合肥东城和西城陷落	
战功目标	获得功勋	
1	10分钟内压制巢湖西砦，放下吊桥	300
2	玩家在20分钟内击破吕蒙，孙权	300
3	以上两个目标达成的情况下，在20分钟内胜利	600
吴军		
魏军	难易度★★★	
胜利条件	合肥东城西城制压	
败北条件	孙权败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后10分钟内，击破曹仁、许褚	300
2	开始后10分钟内，制压巢湖西砦，放下吊桥	300
3	在张辽出现后2分钟内，亲手击破张辽	500
孙坚军	难易度★★★★★★	
胜利条件	曹操击破	
败北条件	孙坚败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后5分钟内，击破曹丕　300	
2	开始后20分钟内，制压合肥西城和巢湖西砦	300
3	开始后30分钟内，全灭敌军团	500
吕布军	难易度★★	
胜利条件	孙坚击破	
败北条件	吕布败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后15分钟内，亲手击破孙策、孙权	300
2	过关时，我军有6个以上军团生存	400
3	开始后20分钟内，在合肥东城、西城已制压状态下胜利	500
定军山之战		

魏军	难易度★★★	
胜利条件	刘备击破	
败北条件	曹操败走	
战功目标	获得功勋	
1	在夏侯渊生存状态下亲手击破黄忠	300
2	开始后15分钟内，制压插旗山、天荡山	300
3	我军NPC武将无败走	700
蜀军	难易度★★★★	
胜利条件	曹操击破	
败北条件	刘备败走	
战功目标	获得功勋	
1	在黄忠生存状态下亲手击破夏侯渊	300
2	开始后15分钟内，制压插旗山、定军山	300
3	我军NPC武将无败走	700
吕布军	难易度★★★★★	
胜利条件	敌军团全灭	
败北条件	吕布败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后15分钟内，制压插旗山、定军山	300
2	吕布军本阵未被入侵	300
3	20分钟内胜利	500

樊城之战

联合军	难易度★★★★	
胜利条件	关羽击破	
败北条件	曹仁败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后10分钟内，制压樊城西据点、东南据点	300
2	徐晃未败走 300	
3	樊城内据点未陷落 500	
孙坚军	难易度★★★★★	
胜利条件	刘备击破	
败北条件	孙坚败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后5分钟内，打开樊城西门及南门	300
2	开始后10分钟内，亲手击破关羽、张飞	300
3	过关时玩家剩余的体力值保持在30%以上	500
蜀军	难易度★★★★★	
胜利条件	曹仁击破	
败北条件	关羽败走	
战功目标	获得功勋	
1	水攻成功	300
2	过关时关平未败走	300
3	开始后10分钟内，制压樊城北兵舍、南兵舍和射击台	300
吕布军	难易度★★★★★★	
胜利条件	曹仁击破	
败北条件	吕布败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后10分钟内，打开樊城西门及东门	300
2	制压全部据点	300
3	过关时玩家剩余的体力值保持在30%以上	500

夷陵之战

吴军	难易度★★★★★	
胜利条件	刘备击破	
败北条件	孙权败走	
战功目标	获得功勋	
1	进入石兵八阵后，5分钟内突破	300
2	开始后15分钟内，制压夷陵西砦、夷陵北据点和东北砦	300
3	过关时陆逊、朱然未败走	500
蜀军	难易度★★★★★	
胜利条件	孙权击破	
败北条件	刘备败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后10分钟内，保持我军6个军团以上生存	300
2	石兵八阵防卫成功	300
3	开始后20分钟内，全灭敌军团	500

汉中攻防战

魏军	难易度★★★★	
胜利条件	刘备击破	
败北条件	曹丕败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后15分钟内，制压西南阵地	300
2	开始后15分钟内，亲手击破赵云、张飞、马超	300
3	开始后10分钟内，亲手击破10个以上军团，并达成500人斩	500
蜀军	难易度★★★★★★	
胜利条件	曹操击破	
败北条件	刘备败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后15分钟内，制压西南砦、东北砦	400
2	开始后15分钟内，击破司马懿、张郃、曹丕	400
3	开始后30分钟内，敌军团全灭	500
吕布军	难易度★★★★	
胜利条件	汉中城制压	
败北条件	吕布败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后15分钟内，制压西砦和东北砦	300
2	开始后20分钟内，亲手击破10个以上敌军团	400
3	开始后20分钟内，制压全部据点 500	

石亭之战

魏军	难易度★★★★★	
胜利条件	孙权击破	
败北条件	曹操败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后10分钟内，亲手击破凌统、甘宁、小乔	300
2	开始后15分钟内，制压宛城西射击台、石亭南据点	300
3	过关时含曹休在内，自军7军团以上生存	600
吴军	难易度★★★★★	
胜利条件	曹操击破	
败北条件	孙权败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后10分钟内，确保自军据点数在5以上	300
2	过关时玩家剩余的体力值保持在40%以上	300
3	过关时包括小乔在内的己方7个以上军团生存	500
吕布军	难易度★★★	
胜利条件	敌军团全灭	
败北条件	吕布败走	
战功目标	获得功勋	
1	亲手击破太史慈	300
2	15分钟内压制石亭西北阵地，皖城，石亭东南阵地	300
3	胜利时自军4军团以上生存	500

合肥新城之战

魏军	难易度★★★★★★	
胜利条件	孙权击破	
败北条件	曹操败走	
战功目标	获得功勋	
1	北方喷火陷阱防卫成功	300
2	中央陷阱防卫成功	300
3	东方喷火陷阱防卫成功	300
吴军	难易度★★★★★★	
胜利条件	曹操击破	
败北条件	孙权败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后10分钟内，攻破任何一城门	300
2	成功突破中央通路	300
3	过关时陆逊、甘宁未败走	300

五丈原之战

魏军	难易度★★★★★★	
胜利条件	刘备击破	
败北条件	曹操败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后10分钟内，击破关平、月英	300
2	开始后15分钟内，渭水东阵地、西阵地、东砦、西砦全部防卫成功	500
3	胜利时自军7军团以上生存	500
蜀军	难易度★★★★★★	
胜利条件	曹操击破	
败北条件	刘备败走	
战功目标	获得功勋	
1	开始后25分钟内，亲手击破15个以上军团	300
2	过关时魏延未败走	300
3	开始后10分钟内，确保自军据点数在16个以上	800

心得

极品武器的判断

因为取消了UNIQUE武器，武器的威力和效果就完全决定了武器的价值。比较实用的技能有"一闪"、"精灵印"、"真乱舞"属性效率最高的是冰。一把最适合该武将威力100，拥有5个效果的武器能被称为梦幻级的神兵，当然这种武器是可遇而不可求的。以高难度进行游玩时，获得的武器质量会很高，难度决定了武器的基础威力。而且不论是战斗中还是战斗后结算的武勋都将会增加50%。

特殊技的额外功效

在特殊技发动状态下击破敌方武将，将会掉落最高等级的武勋包，而且在特殊技发动状态下，击破普通杂兵，也有可能掉落武勋包。

神算鬼谋之军师

司马懿

苍茫之孤狼

夏侯惇

人物介绍

拥有无双列传的武将都是设计比较完善的人物，在各招式的设定上都相当完善。而其他角色的招式都基本雷同，武器也只有一种造型。

趙雲



历代真·三国无双系列的主角，武器还是长枪。比较容易上手的角色，出招速度均比较理想，攻击范围相对系列前作有所缩小，连舞∞时长按强攻击的360度超大范围斗气攻击效果不错。另，无双乱舞、特殊技“神速”和杀阵攻击的实用价值也比较高。武器推荐标准型的“龙胆”。（特殊技：神速）

関羽



十分霸道的角色，武器还是偃月刀，无论是连攻击还是强攻击，当连舞∞时所表现出大攻击判定十分惊人。招式连贯性强、破绽小，配合上特殊技“强袭”，无论是清兵还是秒将都得心应手。而其杀阵攻击和无双乱舞性能比较一般，武器推荐力型的“黑龙偃月刀”。（特殊技：强袭）

張飛



武器是双头矛，攻击范围比关羽略窄，长按强攻击收招硬直时间长，破绽比较大，但破坏效果比较可观。常规战法应当以连续强攻击为主，当连舞∞时，范围会有明显提高。特殊技“强袭”配上力型武器“鳄矛”，有着很好的破坏力，他的杀阵攻击速度很一般，不推荐经常使用。（特殊技：强袭）

諸葛亮



武器还是羽扇，连攻击和强攻击的范围和攻击判定都很弱，即便连舞∞时，也没有质的飞跃。但他的无双乱舞、特殊技和杀阵攻击的效果却非常棒。无双乱舞的光束追击性能高，特殊技“火计”在据点里发动时，有着十分优秀的效果，武器推荐技型武器“白怜扇”。（特殊技：火计）

劉備



本作中刘备的武器换成了双剑，是一个在各方面都表现出优秀素质的角色，连攻击有着超一流的攻击频率和性能，长按强攻击有着很强的范围和判定，连舞∞时，更是如虎添翼。连续强攻击的连贯性强、性能好，杀阵攻击的威力也很高，唯一的不足是攻击范围较弱，所以推荐标准型的武器“雌雄一对剑”。（特殊技：齐射）

馬超



马超本次的武器还是长枪，实力比起前系列作品，没有多大的变化，更失去了以往马上超人的本色，骑乘时不再是单边攻击，360度的回旋攻击也消失了。连攻击和强攻击的范围还不错，但攻击频率较以往有所下降，杀阵攻击和无双乱舞的性能较强，武器推荐技型武器“骏公尖”。（特殊技：神速）

月英



武器由战戈换成了弓箭，基本是孙尚香的克隆版。射击是主要的攻击形式，攻击范围广，尽快提高其连舞等级是战斗的关键，其特殊技“齐射”发动以后，能形成非常高的连击数。武器方面推荐冰属性的技型武器“翠霞”，效果除了“一闪”是必备的以外，还推荐有“精灵印”。（特殊技：齐射）

黄忠



黄忠还是使用的大刀，连攻击和强攻击的性能都比较一般，速度和范围也很一般，特殊技又是“齐射”，所以尽快提高连舞等级至∞，只很关键的战术之一。他的“齐射”威力是同类特殊技人物中最高的，武器推荐标准型的“黄仙盘刀”。（特殊技：齐射）

魏延



魏延的武器从系列前作中的双头刀换成了大锤，实力也比以前有所下降，整个人物的招式类型都发生了巨大的改变，从以前的技术型角色转变成力量型角色，攻击频率和速度比较慢，连舞等级∞后，强攻击超大范围的斗气攻击效果很不错，武器推荐技型武器“吼鳞”。（特殊技：强袭）

関平



关平的武器从前作中的大刀换成了长戟，实力也下降了不少，更没有以前的霸气了，是一个非常中庸的角色，优点在于范围不错，威力、攻击频率和速度都比较一般，特殊技“神速”配在关平身上效果也不错，长按强攻击的性能优异，武器推荐力型武器“黑龙戟”。（特殊技：神速）

龐統



和前系列一样武器还是杖，攻击频率依然还是那么慢，连攻击和强攻击都无出彩之处，好在攻击范围相比以前有所增大。主要还是以无双乱舞和特殊技为主要攻击手段，特殊技“落石”威力高，在山坡上发动效果特好，武器推荐标准型武器“风神杖”。（特殊技：落石）

夏侯惇



武器从前作中的朴刀换成了棒，系列前作中那种风驰电掣的感觉荡然无存。连攻击和强攻击的范围都相当可观，但攻击速度就不敢恭维了，破绽比较大，招式方面中规中矩。特殊技“强袭”发动后，利用性能超群的杀阵攻击，能瞬杀任何敌将。武器推荐标准型武器“溃霆”。（特殊技：强袭）

典韋



古之恶来本作的武器可谓是完全颠覆了以往的传统，由战斧改为了链球，用起来霸气十足，但是勇猛有余、细腻不足，近身战容易被敌人中断或破防。威力大、范围大，主要攻击手段以普通攻击和连按强攻击为主，尽快提升连舞等级比较关键，杀阵攻击效率不高，无双乱舞性能还不错，武器推荐技型武器“爆碎铁”。（特殊技：强袭）

司馬懿



仲达的武器从前系列的羽扇换为了爪，他的连攻击速度非常快，但缺少大范围攻击，长按强攻击和连续强攻击的攻击判定和范围都很不错，大范围的斗气攻击十分霸道。他只需用连攻击和强攻击就能纵横驰骋于战场之间。武器方面推荐标准型武器“灭韵爪”。（特殊技：落石）

張遼



文远的武器从钩镰刀变为了双戟，招式攻击速度快，牵制力强，破绽小。连舞提升至∞后，长按强攻击的大范围斗气攻击效果十分好。无双乱舞只要控制的好，全部命中是很容易的操作，特殊技“神速”的效率比较低，实用价值不高，武器推荐技型武器“双嘴鹫”。（特殊技：神速）

曹操



曹操的武器还是长剑，但没有了以往斩王的特色，连攻击性能一般，连攻击和强攻击的速度都比较理想，但招式多有破绽。无双乱舞和特殊技“落石”是孟德的主力杀伤技巧，他的落石威力是同种特殊技中威力最高的，武器推荐标准型武器“倚天の剑”。（特殊技：落石）

夏侯淵



夏侯渊的武器由前系列中的棒换成了大刀，他的基本招式和黄忠类似。他的特殊技也是齐射，威力比黄忠略低。连攻击的动作频率稍慢，强攻击却很霸气，尽快提高连舞等级是主要战术之一，武器方面推荐技型的武器“九天斩”。（特殊技：齐射）

張郃



张郃这种超人气角色，彻底沦丧了，武器由以前超经典的爪换成了枪，而且人物招式建模和孙策擂同。攻击速度和频率还是保持着以往的优越性，连攻击的连贯性和牵制性很不错，攻击范围和判定也比较到位，整体性能比孙策略强，武器推荐力型武器“幽玄”。（特殊技：神速）

甄姬



甄女王这次的武器终于从笛子换成了鞭子，和貂蝉用的同样的人物建模，大失所望。连攻击和强攻击的威力和范围都比貂蝉弱，特殊技“火计”的威力也比诸葛亮、陆逊等人低了不少，但她拥有“开运”的特技，是刷宝的实用角色之一，武器推荐标准型的“娟”。（特殊技：火计）

曹丕



曹丕在本作中的武器由双剑换为了长剑，招式方面基本是其父曹操的弱化版，连攻击速度快，判定好，但强攻击的频率就比较低，连舞等级决定了他普通攻击的实用性。特殊技“齐射”、杀阵攻击和无双乱舞的性能都算优异，武器推荐标准型的“灭奏”。（特殊技：齐射）

許褚



虎痴还是依然的那么勇猛，武器还是系列前作中的大锤，人物招式和魏延、黄盖、董卓基本一样，威力大、范围广、动作慢是他们的共通特色，要想其连攻击和强攻击有出彩的表现，就要尽快提升连舞等级，武器推荐技型武器“穷奇碎”。（特殊技：强袭）

徐晃



公明的武器由原来的大斧变成了战戟，招式和关平、凌统、吕蒙、曹仁基本相同，整体操作上比关平的动作要慢，但伤害输出比关平高，攻击范围广是其优势，特殊技“神速”的攻击频率略低，无双乱舞的效果却还可以，武器推荐力型武器“鬼断”。（特殊技：神速）

曹仁



曹仁的武器由牙壁变成了钢叉，整体造型也更接近金刚了，人物建模同关平、凌统、吕蒙、徐晃基本一样。但攻击速度是其中最慢的一个，他的技能很不错，因为特殊技是强袭，学会技能觉醒·极以后，秒将的效率大幅提升，武器推荐力型武器“龙爪龙鳞”。（特殊技：强袭）

周瑜



公瑾的武器由古锭刀换成了棍，是吴国能独当一面的将材。连攻击速度快，但实际有效的攻击判定范围却十分有限，所以武器推荐要装备标准型的“绯瑞云”。连攻击和强攻击的性能都非常优秀，无双乱舞和特殊技的性能也都非常实用，是一个非常全面的角色。（特殊技：神速）

陸遜



伯言的武器从双剑换成了单剑，连攻击速度极快，范围也很不错，破绽小，连舞学到∞后，爽快度和华丽度满点。连续强攻击和长按强攻击也都各有所长，无双乱舞和杀阵攻击的性能亦非常不错，完全能达到吴国超一流武将的标准，武器推荐标准型的“飞燕”。（特殊技：火计）

孫尚香



香香本次武器由乾坤圈换成了弓箭以后，实力又提升了一个档次。虽然她和月英的招式很多都一样，但她的整体战斗实力在月英之上。连攻击和长按强攻击出招速度十分迅速，攻击范围相当的广，配上特殊技“齐射”，几近无敌。武器推荐冰属性的技型武器“莲花”。（特殊技：齐射）

甘寧



甘宁本作中的武器由甲刀换成了双刃，是非常强力的角色之一。除了范围较小以外，招式的性能相当完美，当连舞等级达到∞后，无论是连攻击、强攻击、杀阵攻击都非常实用，学得残像和残像·极这两个技能以后，秒将也是轻而易举的事情，武器推荐技型“翼翔”。（特殊技：神速）

孫堅



文台的武器从天狼剑改为了古锭刀，非常容易上手的角色，整体造型和实力都比系列前作有所提升。连攻击出招速度不错，攻击范围也不错，但招式的连贯性有些缺乏，但当连舞等级达到∞后，就能弥补掉一些不足。武器推荐技型武器“天枢刀”。（特殊技：强袭）

周泰



系列前作中的超人气拔刀流剑神彻底被毁灭了，不仅不再使用拔刀术，而且人物招式和黄忠、夏侯渊类似，成了大刀族。他比另两人的速度要快，范围也不赖，但是相比前作中的剑神，还是差了好几个档次，希望猛将传中能改进，武器推荐力型武器“晓”。（特殊技：神速）

凌统



能力也是被大幅削弱，可以说和周泰一样，从神将变了大众脸，武器从双节棍变成了戟，招式和关平、吕蒙、曹仁、徐晃基本相同，确切来说，速度和范围都和关平十分接近，伤害输出的威力也比较接近。武器推荐技型的“岭云”。（特殊技：神速）

小喬



武器还是系列一直以来的双扇，人物能力基本等同于前作，连攻击速度迅速，连贯性相当好，连续强攻击和蓄力强攻击范围有些窄，出招速度也不快。无双乱舞和杀阵攻击算是比较有效的攻击手段，武器推荐标准型的“乔佳”。（特殊技：神速）

吕蒙



武器还是戟，和前作一样，依然属于大众脸角色，招式和关平、凌统、曹仁、徐晃基本相同，确切的说更接近于徐晃，差不多的攻击速度和范围，伤害输出高于关平和凌统，范围比曹仁大，武器推荐力型的“不敌”。（特殊技：落石）

孫策



武器由前作中的拐换成了长枪，英气了不少，不再是那种流氓形象。招式和张颌基本相同，速度没有张颌那么快，攻击范围和伤害输出基本相当。特殊技“强袭”发动后，战斗力立刻提升一个档次，武器推荐力型的“ 王闪”。（特殊技：强袭）

太史慈



武器由双鞭换成了大枪，整体造型看上去更像日本武士，枪则很像战国无双猛将传里的御手杵，招式和马超基本相同，速度比马超慢，但伤害输出比马超高，范围也比他大，因为速度上的缺陷，武器推荐技型的“三叉涛枪”。（特殊技：强袭）

孫權



武器由皇狼剑换成了皇龙剑，武器造型也有了巨大的改变，没有了以往的锯齿。招式和曹丕基本相同，但不得说，仲谋比曹丕霸气，连攻击和强攻击的性能都比较普通，范围和伤害输出比曹丕大，武器推荐技型的“神龙剑”。（特殊技：齐射）

黄蓋



武器依然是系列前作中的巨鞭，但招式都有变化，招式基本同于魏延、许褚和董卓，他的速度和伤害输出介于魏延和董卓之间，比魏延威力高，但比董卓略低，总体来说是一个不得不失的中庸型角色。武器推荐技型的“裂空鞭”。（特殊技：强袭）

吕布



武器由方天戟换成了十字戟，但战斗实力还是首屈一指，连攻击和强攻击都有横扫千军的效果，无双乱舞和杀阵攻击也是霸道无比，他在50级的时候，是唯一一个全能力值达到1000的人，他还有特技“觉醒・极”，在发动特殊技“强袭”后，基本能轻易秒杀掉任何人，武器推荐技型武器“飞将”。（特殊技：强袭）

貂蟬



她的武器从系列前作中的双锤换成了鞭子，实力也有了大幅的提升，依靠强大而完美的技能树，小蝉纵然成为了秒将、清兵均得心应手的全面型角色。连攻击、强攻击和无双乱舞几乎都没有什么明显的破绽，武器推荐标准型武器“月香”。（特殊技：神速）

董卓



董卓的武器由以前的狱刀换成了大棒，招式跟魏延、黄盖、许褚差不多，都是力型角色，力量强，但速度慢，但董卓的速度几乎是四人里面最慢的，但伤害输出也几乎是最大的，林立四人之最，武器推荐技型武器“魔魁扑”。（特殊技：强袭）

袁紹



袁绍的武器还是长剑，但剑和人物的造型相对于前作而言进步了不小，没有了头盔显得意气风发，人物招式基本跟曹丕差不多，动作比曹丕要稍慢，但范围比他大，伤害输出比他略高，武器推荐标准型武器“王道剑”。（特殊技：齐射）

張角



张角的武器还是杖，除了范围比庞统略大外，其他性能都差不多，连攻击和强攻击都比较弱，主力打击技还是以特殊技和无双乱舞为主，好在特殊技“火计”的威力还可以，无双乱舞的性能比起系列前作有了很大的提升，武器推荐标准型武器“火神杖”。（特殊技：火计）

心得

“奇袭”的额外功效

从悬崖上飞降到地面上，攻击毫无防备状态的敌人时，即达成了“奇袭”，遭受到奇袭的敌人在一定时间内会陷入混乱状态，在混乱状态下敌人的防御力会下降，但奇袭的概率有随机性，诸葛亮有提高奇袭发生率的技能。用这种“奇袭”方式击破混乱状态的敌人，将会掉落最高等级的武勋包。

武器类型的说明

武器类型分为标准、技和力。当连舞等级提升后，标准型的能增大攻击范围；技型的能提高攻击速度；力型的除了增加威力以外，并不会减速。

不一样的旗手

扛着军旗的敌兵需要优先击破，他会给敌兵施加多种辅助效果。而我方的旗兵也可以辅助玩家，靠近他就可以获得等同于一些战场道具的效果。

技能树的路线选择

技能树的路线选择，优先习得“连舞无限”是首选，其次应该选择“传书大袋”和“获书”技能。据点兵长会在据点防御值消耗到100以下后出现，击破他可能获得传书袋。

武器

武器类型	
标准	威力中，连舞等级上升，攻击范围扩大。
力	威力高，连舞等级上升，连攻击和强攻击威力增强。
技	威力低，连舞等级上升，攻击速度加快。

武器属性	
使用强攻击时附加的属性攻击，共三种：	
炎	浮空状态时，火属性持续伤害。
冰	一定时间内冰冻敌人，攻击被冰冻的敌人时攻击力增强。
雷	附加气绝效果的攻击，气绝中的敌人受电属性效果伤害。

武器效果	
刚柔法	拼刀时有利效果。
真空波	攻击时，周围形成真空波吹飞攻击。
真乱舞	“无双乱舞”变成“真无双乱舞”。
弹矢眼	攻击中可以反弹射来的弓箭。
背水阵	攻击力上升，防御力激减。
连舞心	减缓连舞槽消耗。
一闪	一定几率对杂兵即死攻击，对武将造成大伤害。
吸夺	当对敌武将造成大伤害时，可以吸收并回复少许体力。
精灵印	攻击时属性效果增强。
一气呵成	发动无双时，无双槽加速消耗，但无双乱舞的威力上升。

心得

战斗核心——连舞

连舞等级是战斗的核心系统，一切高效的战斗输出都取决于连舞等级，尽快将连舞等级提升到∞，是战斗中一个必然的关键环节。2级、3级和∞的性能区别是相当明显的，用杀阵攻击击破敌将具有增加连舞计量槽1个单位的效果，要好好利用。另外，军马的特性“连舞维持”也很实用。

一骑讨回归

本作是存在一骑讨的，但没有以前双方对阵时的特殊画面，而是改为即时作战，一骑讨时会有锣声助威，只不过很多时候都变成了玩家1人对好几名敌将，而锷迫时，取得完全性的胜利，可以发动特殊攻击。

游泳时的小技巧

在非骑乘状态下游泳时，连打×按键可以加快游泳速度，游泳时无法进行还击或防御动作，建议切换小地图。

新兵种

投石兵是本作新增的兵种，攻击方式以投石为主，被攻击后会被吹飞，一般出现在据点箭楼上，攻城战时极其讨厌，应该优先消灭掉。

首先强调的是本作中取消了系列自从真·三国无双2以来，所登场的最高等级UNIQUE武器，武器之间再没有等级之分，只有类型之别。每名武将都会具备固定种类的武器可以取得，即使是同一种武器，每次取得时都可能会具备不同的“类型”、“效果”与“属性”等设定，品种非常丰富多样化。本作中的武器和战国无双系列相似，每名武将拥有8个可以存放武器的武器栏，由本作中的武器取消了等级的概念，又没有UNIQUE武器，三种类型的武器各有其特点，从玩家必须根据武将的特点的来选择装备武器，而武器的基础威力和附带效果也是随机的，基础威力由难度所决定，最高威力是100，而附加效果完全是随机取得。本作的武器属性和军马的相同，只有炎、冰、雷三种，武器附加效果的数量和实用价值直接决定了武器的含金量和价值，也可以说是高难度左右战斗胜负的关键所在，有着举足轻重的地位，一把拥有较高威力、附带能力优秀的5孔武器，在本作里就能称为神兵。另外，本作没有无双模式的24名角色的武器，除了名字以外，三种类型的武器造型完全相同。

武将	标准	技	力
曹操	倚天の剑/标准	七星の剑/技	青钉の剑/力
曹仁	凤嘴凰翼/标准	龟颚龟甲/技	龙爪龙鳞/力
貂蝉	月香/标准	虹霁/技	华泪/力
甘宁	钩月/标准	翼翔/技	舞龙/力
关羽	青龙偃月刀/标准	白龙偃月刀/技	黑龙偃月刀/力
黄忠	黄仙盘刀/标准	秘仙盘刀/技	斗仙盘刀/力
刘备	雌雄一对剑/标准	阴阳一对剑/技	天地一对剑/力
吕布	方天画戟/标准	飞将/技	鬼神/力
马超	铁骑尖/标准	骏公尖/技	驰龙尖/力
司马懿	灭韵爪/标准	堕响爪/技	丧律爪/力
孙坚	古锭刀/标准	天枢刀/技	九钩刀/力
孙尚香	茜蕾/标准	莲花/技	藤薰/力
魏延	醒瘤/标准	吼鳞/技	狂骨/力
夏侯渊	九天破/标准	九天斩/技	九天碎/力
徐晃	牙断/标准	流断/技	鬼断/力
袁绍	王道剑/标准	玄天剑/技	至极剑/力
张飞	蛇矛/标准	鲛矛/技	鳄矛/力
张角	火神杖/标准	火诛杖/技	火天杖/力
赵云	龙胆/标准	龙爪/技	龙眼/力
周泰	瞬/标准	宵/技	晓/力
诸葛亮	明澄扇/标准	白怜扇/技	黑慧扇/力
曹丕	灭奏/标准	无奏/技	烈奏/力
典韦	击碎铁/标准	爆碎铁/技	啮碎铁/力
董卓	魔王扑/标准	魔魁扑/技	魔神扑/力
关平	青龙戟/标准	白龙戟/技	黑龙戟/力
黄盖	断江鞭/标准	裂空鞭/技	碎岳鞭/力
凌统	飞云/标准	岭云/技	乱云/力
陆逊	飞燕/标准	翠莺/技	青隼/力
吕蒙	不屈/标准	不挠/技	不敌/力
庞统	风神杖/标准	梦幻杖/技	烈风杖/力
孙策	霸王闪/标准	毅王闪/技	洸王闪/力
孙权	皇龙剑/标准	神龙剑/技	天龙剑/力
太史慈	三叉烈枪/标准	三叉涛枪/技	三叉猛枪/力
夏侯惇	碎岩/标准	溃霆/技	断浪/力
小乔	乔佳/标准	乔瑛/技	乔丽/力
许褚	蚩尤碎/标准	穷奇碎/技	浑沌碎/力
月英	翠露/标准	翠霞/技	翠零/力
张郃	玲珑/标准	缭乱/技	幽玄/力
张辽	双头蛇/标准	双嘴鹫/技	双首龙/力
甄姬	娟/标准	瑶/技	艳/力
周瑜	绯瑞云/标准	红朝霞/技	黑胧月/力

从兴起到衰败，

《生化危机：安布雷拉编年史》是继《武装生存者》作品之后又一部以“生化”故事作为背景的光枪射击游戏。本作的流程与传统的光枪射击游戏相类似，都是采取视角强制推进的方式，只要消灭一个场景中所有的敌人，或者经过了限定的时间，就会自动进入下一个场景，玩家基本上不能自由控制行动。此外，在攻关方法上，也主要是要靠玩家的瞬间反应力以及瞄准的稳定程度。不过，本作中仍然有不少隐藏的秘密需要大家去探索。本攻略就以要点解析的方式，为大家揭示这些秘密。希望大家能在本文的帮助之下，早日拿到“无限弹药”！

□文/荇菜

バイオハザード®
アンブレラ・クロニクルズ

基本操作

本作使用Wii Remote手柄的感应功能，使用手柄指向屏幕瞄准，扣动B键就能开枪射击。挥动手柄是装填弹药。A键是特殊功能键，将准星指向屏幕上的道具然后按A键，就能将其拾起。按住A键并且挥动手柄，主角会做出挥刀的动作，用来攻击近距离的小型敌人。按住A键然后再按B键则是投掷手榴弹。

使用“双节棍”手柄上的摇杆可以在一定幅度内控制视角。C键则是切换武器，此外也可以使用Remote手柄上的十字键来切换武器。

→有时需要使用紧急回避动作。

↓使用Wii手柄瞄准的手感不错。



从丧尸群中杀出一条血路

会心一击 Critical Stike

游戏中出现的大部分敌人都有一个弱点部位。当准星变为闪动的红色圆点时，就表示瞄准了敌人的弱点部位。准确命中敌人弱点部位会出现“会心一击”，可以将对其造成巨大伤害，对某些种类的敌人还可以一击必杀。当然，想要每次都准确击中敌人的弱点部位决非易事，这就需要大家多多练习了。

在过关之后的成绩统计中，发动会心一击的次数也是评价标准之一。要注意的是，只有对丧尸（包括普通丧尸和红头丧尸）发动的会心一击才会计入评价分数之中，而对其它各种敌人发动的会心一击是不计算在内的。这意味着对于那些行动迅速的敌人，不必刻意去追求会心一击，只要多多在行动相对缓慢的丧尸身上下功夫就可以了。

隐藏文件 Secret Files

在每关中都藏有数量不等的文件。这些文件一般藏在可以破坏的物体背后，只要将物体击碎就能看到Umbrella公司的伞形标记，瞄准标记按A键就可以获得文件了。在Achieves菜单中可以观看已经得到的隐藏文件，其中通常都记录着一些剧情背景线索。

在过关评价中，找到的隐藏文件数量也是评价项目之一。因此，想要获得好的评价，就一定要仔细搜寻每一个角落。在下文的攻略中，将重点提示每个隐藏文件的位置，希望能够对大家有所帮助。如果你已经找到某个隐藏文件，那么在你重复进行同一关卡的时候，这个文件就不会再次出现。而在过关评价中，也会按照你找到了这个文件来计算。

其它事项

和《生化危机4》一样，本作中同样也引入了紧急回避系统。在某些情况下，画面上会出现按键提示，必须及时输入正确的按键，才能够躲开危险，否则就会受到伤害甚至直接Game Over。每次紧急回避事件所出现的按键方式是随机的，包括有按下或者连按某个键、同时按下两个键、迅速晃动手柄等等。

在每关中都可以找到一罐急救喷雾，其作用是在主角体力为零的时候自动补满，但只能使用一次。另外在每关的中段都有一个Check Point（记录点），如果在Check Point之后Game Over的话，可以选择直接从Check Point处继续。

武器弹药

手枪子弹是无限的。在游戏中还可以获得其它各种枪械。在每关开始之前，可以选择携带除手枪之外的一种枪械。各个主角之间的枪械是通用的，只要是已经获得的枪械，任何一个主角都可以自由选用。每一种枪械的剩余弹药数量也会继承到下一关中。如果某种枪械的剩余弹药数量低于其基础值，那么在下一关开始时会自动补满到基础数量。



←使用星星可以对武器进行升级。

Wii	本刊译名：生化危机 安布雷拉编年史			
	CAPCOM	7340日元	2007.11.15	CERO C
光枪射击	DVD-ROM	日版	1~2人	2格

安布雷拉公司划过的罪恶轨迹。

黄道特急事件

第一章

敌人

■ 丧尸：普通的丧尸，行动较为缓慢。弱点在前额，准确命中可以直接爆头。有时候丧尸会猛冲过来抱住主角，此时晃动手柄可以挣脱。

■ 水蛭：小型水蛭，当它扑过来的时候可以通过挥刀的方式击落。虽然很容易对付，但由于它会妨碍视线，因此和其它敌人一起出现的时候会造成一定的危险。

■ 拟态马卡斯：由小水蛭聚集而成的人型怪物，在某些时候只要及时将小水蛭击散，就能阻止其出现。它没有明显的弱点，攻击力也较为强大，一定要使用大威力的武器将其迅速击毙。也可以使用手枪或者冲锋枪连射，阻止其靠近。

■ 丧尸犬：行动迅速，不过防御力低下。可以先开枪将其击倒在地，然后趁它爬起来的时候攻击其头部弱点。

■ 巨蝎：本关的Boss，弱点在头部和尾部，一般的攻击都会出现紧急闪避提示，准确输入就能顺利躲开。有时候它会用双螯护住头部然后猛冲过来，这种攻击方式无法紧急闪避，一定要准确击中它的尾部，才能将其击退。使用手榴弹可以对它造成很大伤害。

要点

■ 在二楼餐车会遇到水蛭与拟态马卡斯。在拟态马卡斯出现的时候，可以射击吊灯，使其掉落下来砸死拟态马卡斯。以面对拟态马卡斯的方向为准，破坏左下角餐桌旁的椅子可以得到第一个文件，破坏右前方较远处（楼梯口）的灯可以得到第二个文件。

■ 爬上车顶之后马上可以找到一个急救喷雾。在有大量水蛭聚集的地方可以投掷手榴弹将它们全部消灭，以提升杀敌数量，有利于获得更高的过关评价。

■ Check Point之后会出现分支路线。在视角转向右侧通道时可以看到分支选择提示，按下A键就能进入右侧通道。在右侧通道中会遭遇几条丧尸犬，通道尽头墙壁的灯后面隐藏有第三个文件。接下来往回走，下楼之前破坏楼梯口左边的柜子可以得到第四个文件。

■ 下楼之后，破坏车厢远端车门上方的小灯可以得到第五个文件。在靠近这个位置时会遭到丧尸的包围，要连续击退周围的几只丧尸，时间非常紧迫，最好使用冲锋枪扫射。

■ 穿过有水蛭聚集的通道之后，可以看到右侧有一棵药草。左侧的箱子里藏有第六个文件。

■ 避开蝎爪攻击之后往回走，遭遇拟态马卡斯，逃入车长室中。以进门的方向为准，可以看到右边有一棵药草，射击左上角的架子则可以找到第七个文件。上楼进入Boss战。

■ 面对巨蝎时，破坏右边的一张椅子可以找到第八个文件。

第二章

敌人

■ 丧尸猿猴：动作很快，往往刚出现就直冲过来进行攻击，有时候也会使用跳跃攻击。应付方法和丧尸犬类似，先将其击倒在地，在趁其起身的时候攻击头部弱点。

■ 变异蝙蝠：迅速飞近之后进行攻击，攻击的时候会有一个向上飞起的动作，因此直接瞄准它的身体射击往往不能准确命中，而应该将准星稍微抬高一点。

■ 巨型变异蝙蝠：本关的Boss，弱点在头部。当它撞击过来的时候只要准确命中它的头部或者躯体就能将它击退。在战斗的第二阶段它会召唤数只小蝙蝠，可以用冲锋枪对付。

要点

■ 进入下水道之后，身后出现丧尸。面对丧尸的方向，击碎左边墙壁上较近的一盏灯得到第一个文件。

■ 来到干部养成所大厅，一楼正门右边的第一盏灯后隐藏着第二个文件。

■ 打碎二楼大门右边的雕像可以得到第三个文件。要得到这个文件比较合适的时机是主角刚准备走上楼梯、面对马卡斯博士画像的时候。

■ 靠近二楼大门时会连续出现三个拟态马卡斯，最好使用冲锋枪或者手榴弹。

■ 来到二楼会议室，以进门的方向为准，击碎右前方角落的桌子可以得到第四个文件，击碎旁边的凳子可以得到散弹枪。在会议室会出现多个丧尸，要想取得较高评价的话一定要在这里多多爆头。

■ 回到会议室并且进入右边的走廊之后，遭遇拟态马卡斯。击碎它身后墙壁上的雕像可以得到第五个文件。接下来身后又会有一堆水蛭聚集，如果能够迅速消灭水蛭的话可以阻止拟态马卡斯出现。

■ 从走廊进入旁边的房间，打碎正对房门的桌子可以得到第六个文件。

■ 从升降梯上去，击毙拟态马卡斯，视角转向右边的时候射击墙壁上的工具架可以得到急救喷雾。

第三章

敌人

■ 暴君试作型：在本关作为小Boss出现，弱点部位是胸部露出体外的心脏，只要连续命中其弱点就可以阻止它的攻击，难度不大。

■ 水蛭女王第一形态：当它放出水蛭的时候挥刀将水蛭击落，然后迅速开枪射击它的躯体，阻止它用触手攻击。当主角来到升降梯室门口的时候，它会从背后放出数根触手。此时用手枪很难阻止它前进，应该使用冲锋枪将其尽量逼退，并且将它击倒。

■ 水蛭女王第二形态：首先它会追击主角所乘坐的升降梯，迅速射击它的嘴部将其击退。来到地面上之后，继续攻击它的嘴部，当画面出现提示的时候按下A键前进，迫使其后退到有阳光照射的区域，再用手榴弹或者榴弹枪攻击就能够对其造成巨大的伤害。它的大部分攻击都可以使用紧急闪避的方式躲

过关评价

每过一关之后都会给出一个评价，评价的项目一共有5项，分别是过关时间、杀敌数量、会心一击次数、破坏物品数量、获得文件数量。在每个关卡中都有大量可以破坏的物体，例如灯、木箱、雕像，等等。而且有些物体后面还藏有文件，因此想要获得后亮相的高评价，就尽量地破坏你所能找到的一切东西吧。

成绩结算之后会给出一个总评，由高到低分别为S、A、B、C，并且根据其总评奖励一定数量的星星，S级奖励四颗星，A级奖励3颗，以此类推。星星可以用来升级武器。在菜单中选择Customize，即可进入枪械升级界面。每种枪械都可以升级三次，分别提升弹药携带数量、弹夹装弹量以及攻击力。

这里还有一个小窍门：即使你重复进行已经打过的关卡，过关之后所得到的星星仍然可以累计。因此如果你在攻关过程中感到吃力的话，不妨反复重打比较容易的关卡，积累足够的星星，将武器升级之后再去挑战其他关卡。

Results

1p

クリアタイム	00:10:42	S
敵撃破数	259	C
クリティカル数	15	S
破壊数	141	A
ファイル	4	B

Rank B

→过关评价中一共有五项数据，向S级努力吧！

开。在场地周围摆放着不少弹药，好好利用。

要点

■ 本关一开始就可以捡到急救喷雾。向右转击毙地上的丧尸之后，打碎右边的灯得到第一个文件。

■ 在大型升降机的附近可以捡到冲锋枪。打碎冲锋枪左上方的灯可以得到榴弹枪。乘坐升降机的过程中会连续出现数批敌人，不要吝惜冲锋枪弹药。

■ 离开升降机之后遭遇到丧尸，左下角有一棵药草，打碎中央门上方的灯可以得到第二个文件。

■ 与水蛭女王第一形态的战斗结束之后进入升降梯室，打碎左边货架上的纸箱可以得到第三个文件。

隐藏关：发端



第一章



敌人

■ 变异蜘蛛：防御力较高，即使击中其头部的弱点部位也很难将其直接击毙，当两只以上同时出现的时候最好使用大威力武器应付。主要的攻击方式有两种：一种是猛扑，只要击中它就能将其逼退；另外一种是喷射毒液，毒液可以开枪打散。

■ 暴君试作型：在本关作为Boss出现，一开始的战斗方法与黄道特急事件第三章中类似，不断攻击它胸部的弱点即可，并且使用紧急回避来躲开它的攻击。回到地面之后它会复活并且猛冲过来，用冲锋枪扫射将其击退，然后再补上几梭子就能把它打倒了。

要点

■ 本关的出现条件是“黄道特急事件”第三章拿到A级以上的总评。

■ 一开始就可以拿到急救喷雾。来到电车附近，可以看到台阶下的角落摆放着两个圆锥形路标，打碎可以得到第一个文件。

■ 来到电源控制室，打碎右边桌上较小的那一台的显示器可以得到第二个文件。

■ 回到升降机附近，会遭遇大批丧尸。在面对丧尸时射击对面墙壁左边数起第二盏灯得到第三个文件。

■ 在升降梯室附近会遇到第一个红头丧尸，但在这里它只会用猛扑过来的招式，晃动手柄挣脱即可。



第二章



敌人

■ 红头丧尸：丧尸的加强版，在本关大量出现。行动迅速，攻击力强，而且喜欢左右晃动身体，很难瞄准它们的头部弱点。除非对自己的枪法很有信心，否则还是不要追求爆头了，多利用冲锋枪或者散弹枪来对付吧。



■ 伊万：本关的Boss，没有明显的弱点，但是击中头部能够造成较大伤害。在他发动攻击的时候准确命中他就能够使其攻击动作停止。有时候也会出现需要紧急回避的情况，基本上用散弹枪猛轰就能取胜，难度不大。

要点

■ 本关的出现条件是完成“发端”第一章。

■ 一开始可以在教堂前的小屋中拿到急救喷雾。过桥的时候打碎桥另一端左侧的路灯拿到第一个文件。

■ 在遭遇到很多变异猿猴与变异蜘蛛的房间，打碎第二个水池（里面有三只蜘蛛的那个）旁边的灯可以得到火箭筒。

■ 出门到阳台之后打碎另外一边门上方的灯可以拿到第二个文件。

■ 在会议室中会出现大批红头丧尸，一定要小心应付，不要吝惜子弹。

■ 本关出现的敌人总数不多，想要在“杀敌数量”这一项拿到高评价，就必须抓住每一个机会，尽量消灭所有敌人。在某些限时通过的场景中没有足够的时间来瞄准并且击杀敌人，此时可以多多利用手榴弹、火箭筒等爆炸性武器。杀敌数量至少要拿到A级以上评价，才可能获得S级的总评。

洋馆事件



第一章



敌人

■ 乌鸦：与蝙蝠类似，但是飞行速度比蝙蝠要慢一些，因此也更容易对付。

■ 变异巨蟒：本关的Boss，只要有足够的冲锋枪子弹就是小菜一碟。只要不断对准它的口中扫射，就能阻止它的攻击，并且对它造成很大的伤害。

要点

■ 遭遇丧尸并且回到食堂之后，可以看到对面靠墙壁有一张矮桌上放着一个花瓶。打碎花瓶可以得到急救喷雾，打碎矮桌则可以得到第一个文件。

■ 从食堂回到大厅，出门之后马上打碎前方的花瓶可以得到第二个文件。

■ 从大厅来到下一个房间，对面两扇门之间的墙壁上悬挂的油画后面藏有第三个文件。另外左边墙壁的油画后面以及房间中央的雕像中都藏有武器弹药。

■ 来到走廊中，在第一个转角处，墙壁上悬挂的油画后面藏有第四个文件。

■ 在二楼遭遇红头丧尸之后再走过一段走廊，会来到分支路线选择点。选择进入旁边的房间，打碎左前方（进门时的方向）的盔甲可以得到第五个文件。

■ 离开房间，沿走廊右拐，遇到丧尸犬，打碎右边的矮柜得到第六个文件。

■ 来到室外，遇到变成丧尸的弗洛斯特之后再沿路右转，碰到两条丧尸犬。打碎右边墙上的灯得到第七个文件。

■ 接下来再度回到室内，进门之后马上会遭到乌鸦的袭击，打碎右边的窗台上的罐子得到第八个文件。

■ 在食堂二楼会遭到红头丧尸的夹击，用冲锋枪解决吧。

■ 在走廊中听到瑞贝卡的尖叫之后，沿走廊向前，很快会来到Boss战房间的大门前。在大门左边有一处凹进去的地方，打碎左侧墙壁上灯可以得到第九个文件。由于在这个场景中推进速度很快，所以可能来不及打碎灯。建议听到瑞贝卡的叫声之后就向前方走廊投掷手榴弹，这样可以把附近的灯全部炸碎。



第二章



敌人

■ 蛇：在地上游动一段时间之后卷起身体弹射攻击，一定要在它弹射之前将其击毙。

■ 猎杀者：速度很快，弱点在头部。最好用散弹枪来解决。

■ 变异鲨鱼：在水中游动，然后猛冲过来进行攻击。在它冲过来时准确命中它的口中，就能将其击退。

■ 巨型变异植物：本关的Boss，首先它会挥动左右两边的触手，喷出毒液。只要击中触手，就能使其停止动作。接下来它会吐出很多毒球，可以开枪击散。主角来到二楼之后可以使用散弹枪或者其他大威力武器对它主体的红色部分猛轰，并且利用紧急回避来躲开它的攻击，就能很快将其击毙。



要点

■ 一开始来到水池边，射击水池对面的灯得到第一个文件。然后转向左方面对丧尸，射击左上方的灯得到急救喷雾。

■ 来到花园，打碎瀑布前面左边的罐子得到第二个文件，较远处铁门前右边的雕像则隐藏有第三个文件。其后会出现分支路线选择，选择任何一条道路都会错过至少一个文件。因此想要达成全文件收集，本关必须至少打两次。

■ 选择瀑布，进入地下隧道。向前走不远，墙壁上的小洞中摆放着不少弹药补给，打碎洞中的灯得到第四个文件。接下来就会遭遇猎杀者，小心。

■ 选择铁门，沿道路进入室内。在室内一个右转弯处马上举枪打碎屋顶的灯，得到第五个文件。

■ 拿到第五个文件之后会进入酒吧，进门左边的木架中隐藏着第六个文件。（可以在与两只同时出现的蜘蛛战斗时将视角稍微向右转，这样就能打到木架了）

■ 在酒吧中可选择分支路线，通往一楼或者二楼，两者都可以获取一些弹药补给。建议选择一楼，因为会出现大量小蜘蛛，消灭它们以提高杀敌数量。

■ 进入一个床上躺有一具尸体的房间，打碎房间里的灯拿到第七个文件，然后再从梯子爬下进入地下研究所。



第三章



敌人

■ 奇美拉：动作迅速，最好使用散弹枪对付。弱点在头部。

■ 暴君：在本关两次出现，第一次在培育室，战斗方法与以前类似，只要攻击其露出体外的心脏即可。第二次在Boss战中登场，弱点部位仍然不变。当

它靠近并且举起爪子准备攻击的时候，用散弹枪命中其头部就能使其攻击动作中断，并且注意使用紧急回避来躲开它的后续攻击。而当它从远处高速冲过来或者使用跳跃攻击的时候，则最好用冲锋枪扫射的方式击退。在场地四周摆放着数个药草，要好好利用。最后使用布莱德丢下的火箭筒将其消灭。

要点

■ 本关开始消灭四只丧尸之后向左转，射击墙壁上的灯得到急救喷雾。

■ 爬下梯子之后面对两只丧尸，击碎上方的灯得到第一个文件。

■ 紧接着进入前面的门后，打碎门口铁架上放着的椅子拿到第二个文件。

■ 接下来在隧道中会出现分支路线选择，不要选通往左侧通道的分支路线，而是沿着主隧道继续前进，来到一个有数只丧尸的房间。打碎左边地面上叠放的两张椅子得到第三个文件。

■ 进入控制室，打碎左边桌上的电脑（不是主角要使用的那一台），得到第四个文件。

■ 使用电脑恢复电源供应之后往回走，消灭三只丧尸之后打碎出口大门上方的灯得到第五个文件。

■ 从电梯下来之后，第一个左转弯时射击头顶的灯得到第六个文件。

■ 进入培育室之后马上射击右边的电脑得到第七个文件。

■ 打倒暴君之后离开培育室，乘电梯回到上层，并且接到布莱德的无线电联络。之后会在隧道中遭遇数个敌人。当第三批敌人出现时（向左转的隧道），射击左下角的灯得到第八个文件。

■ 回到本关开始的位置附近，背后会有两只猎杀者袭来，马上打碎天花板上的灯得到第九个文件。

隐藏关：噩梦



第一章



敌人

■ 变异蜜蜂：飞近之后会悬停一段时间然后发起攻击，趁它悬停时将其击落。

■ 小蜘蛛：类似水蛭，用刀击落即可。



■ 腐蚀丧尸：会在远距离喷出毒液。毒液可以开枪打散。

要点

■ 本关的出现条件是"洋馆事件"第一章得到A以上评价。

■ 打碎最初房间的门后左边的灯可以得到急救喷雾。

■ 出门遭遇变异蜜蜂之后往另一边走，在走廊拐角处的矮柜中藏有第一个文件。

■ 在酒吧中消灭楼梯上的两只蜘蛛之后可以选择分支路线，分别通往一楼或者二楼。二者都有一些弹药补给可以拾取，但只能选择其一。

■ 在隧道之中遭遇到蝙蝠之后继续前进，在隧道尽头爬上梯子之前射击左边墙上的灯得到第二个文件。

■ 从瀑布后的通道出来到花园，射击左边地面上的一个坛子得到第三个文件。

■ 最后在花园中消灭大批动物之后，炸开左侧的铁门，从出口离开。



第二章



要点

■ 本关的出现条件是完成"噩梦"第一章，并且拿到A级以上评价。

■ 一开始就会遭到猎杀者的袭击，准备好大火力的武器吧。面对第一只猎杀者时打碎左下角的木箱可以得到急救喷雾。左边墙壁上的油画后面则有大口径手枪。



■ 打倒猎杀者后的下一条走廊，右转弯处左边墙壁上的油画后面有第一个文件。

■ 来到大厅之后主角会试图打开大门，但是门被锁住了。此时背后有猎杀者袭来，打倒敌人之后打碎楼梯右边墙壁上椭圆形的油画，得到第二个文件。

■ 逃避巨蟒的追击，最后来到图书馆门前时，射击门口右边墙壁上的油画得到第三个文件。

隐藏关：转生



第一章



敌人

■ 莉莎：Umbrella公司用来进行病毒试验的变异体，行动迟缓。弱点在头部，用冲锋枪或者散弹枪连续攻击它的头部就可以阻止它的动作，并且对它造成大伤害。

要点

■ 本关出现条件是"洋馆事件"第三章拿到A级以上评价。本关出现的大都是猎杀者、红头丧尸等强力敌人，主要靠散弹枪对付。有普通丧尸出现时一定要尽量使用会心一击，以达成高评价。

■ 开始之后马上打破前方靠右侧的电脑，得到第一个文件。在培育室的出口附近打碎左侧的电脑可以得到急救喷雾。（与"洋馆事件"第三章第七个文件所在位置相同）

■ 在回形走廊处会出现分支路线选择，在分支路线的汇合处（也就是选择点的对角），打碎门上方的灯得到第二个文件。

■ 来到上层，消灭一群敌人之后沿着通道前进，在左转弯处会有一个红头丧尸和一个奇美拉同时出现。将它们打倒之后，再打碎通道尽头铁架上的椅子，拿到第三个文件。（与"洋馆事件"第三章第二个文件所在位置相同）



第二章

敌人

■ 莉莎：在本关中会多次出现。最初只要攻击其头部弱点就可以将其击退。最后的Boss战需要使用紧急回避动作跳到它的背后，然后用散弹枪猛轰它的背部，可以对它造成巨大的伤害。

要点

■ 一开始就会遭到莉莎的追击，逃到二楼进入走廊之后，打碎转角处右侧的矮柜得到急救喷雾。

■ 进入陈列盔甲的房间之后，消灭几只猎杀者，然后莉莎也会尾随而来，使用大威力武器攻击它的头部可以将其打倒。

■ 离开这个房间之后向左转，会有一只猎杀者猛然从空中跳过来。将其击毙之后迅速打碎右侧矮柜上的台灯得到第一个文件。

■ 下楼之后进入通道中，在一处会出现两只猎杀者左右夹击。在这个位置主角所面对的墙上悬挂的大幅油画后面藏有第二个文件。

■ 接下来会遭到一只红头丧尸的袭击。这是本关仅有的三只丧尸类敌人之一，因此想要获取S级的通关评价的话，就必须使用会心一击将其爆头。建议先用散弹枪将其轰倒在地，然后趁它爬起来的时候瞄准头部弱点。

■ 再度遭遇莉莎之后，进入中央有雕像的房间。射击右侧墙壁上靠近对面出口的油画，得到第三个文件。在这个房间中也会出现两只红头丧尸，尽量使用会心一击吧。（三只红头丧尸中至少要有两只成功爆头，过关后才能获得S级总评）

浣熊市坏灭事件



第一章



敌人

■ 巨型变异沙虫：本关的Boss。当它在地面下突进的时候，注意使用紧急回避来躲开它的袭击。当它冲出地面之后，使用冲锋枪或者散弹枪攻击它的嘴部，阻止它的攻击动作。当它把石块吐向空中的时候，要迅速开枪将石块打碎。在它攻击的间隙，用散弹枪猛轰，可以对它造成巨大伤害。

要点

■ 最初沿着街道前进，在尽头处会被大批丧尸包围，此时可以引爆红色的油桶将它们炸死。

■ 左转之后再前进一段距离，在一扇大门前，会有三只丧尸破门而出（其中一个是警察）。进门之后可以看到地面上有三个圆锥形的路标，其中最远处的一个里面藏有第一个文件。

■ 接下来会遭遇乌鸦的袭击，跳到旁边的水沟中可以获取急救喷雾。

■ 来到一片建筑工地，从一个坑上面搭着的木板走过去，可以看到坑中有一只丧尸。走过木板之后射击对面的门右侧的木箱拿到第二个文件。

■ 随后会出现分支路线选择，选择右边的话会错过一个文件，因此建议选

择左边。从梯子爬上到高架桥。从对面的汽车后面绕过去，消灭三只丧尸，然后打碎旁边的路标牌可得到第三个文件。（也可以直接将汽车打爆，就能炸死附近的丧尸，同时炸碎路标牌）

■ 接下来从一栋楼顶的楼梯间进入，沿着楼梯向下。其中有一层摆放着一棵药草，射击这层门旁边的灯可以得到第四个文件。在楼梯的最底层有三只丧尸，消灭它们之后打碎转角处的灭火器可以得到第五个文件。

■ 来到室外后又会遭遇到很多敌人。在经过一个可以引爆的油桶之后，会靠近一辆烧毁的汽车，前方会有很多丧尸涌来。打碎右边地面上的木箱可以得到第六个文件。



第二章

敌人

■ 舔噬者：弱点在头部，当它们直起身子并且吐出舌头准备攻击的时候就是击中它弱点部位的最佳时机。

■ 蟑螂：与水蛭类似。用刀击落即可。

要点

■ 进入地铁站，在洗手间的门前会听到女人的惨叫声，随后会有丧尸从门内冲出。打碎门上方的灯得到第一个文件。

■ 在洗手间中打碎对面墙壁上的灯得到急救喷雾。等到主角发现刚才惨叫的女人已经死亡之后，打碎尸体右边的隔间的门，得到第二个文件。

■ 接下来的一段路程电源中断，四周陷入一片漆黑，只能靠手电筒来照亮一小块范围，难度很大，要多加小心。

■ 遇到舔噬者后进入一条走廊，左边的墙壁上会有很多蟑螂爬出来。此时射击上方的灯得到第三个文件。

■ 接下来打倒一只舔噬者，然后又会有两只舔噬者同时出现。选择右边的门进入分支路线，会看到两只丧尸。射击它们身后的长凳上摆放的纸盒得到第四个文件。

■ 来到一个有大量蟑螂聚集的房间，射击入口对角墙角的灯管，得到第五个文件。



第三章

敌人

■ 追踪者：在本关多次出现，一开始只要连续攻击它的头部弱点，并且使用紧急回避来躲开它的攻击即可。在警察局大厅它会使用火箭筒，要及时将它发射出来的火箭弹击落，并且抓住时机攻击它手中的火箭筒，将其打爆。最后是Boss战，它变化为第二形态，可以使用散弹枪或者冲锋枪射击它的胸部，阻止其作出攻击动作。当它跳上屋顶并且放出触手的时候，要用冲锋枪将触手迅速击退。当它从跳到空中俯冲而下时，一定要使用紧急回避来躲开。



要点

■ 进入警察局之后会经过一个挤满了丧尸的房间，然后在走廊的右转弯处射击墙角的花盆拿到第一个文件。

■ 与追踪者战斗之后穿过下一个房间，来到外面的走廊。在墙角坐着一具尸体，尸体后面的角落有急救喷雾。打碎急救喷雾旁边的小灯可以得到第二个文件。由于通过这里的速度很快，如果来不及瞄准的话，可以使用冲锋枪扫射。

■ 在通往地下室的楼梯附近会遭遇到两只舔噬者。打碎右边墙角的柜子（上面摆放着一个雕像）得到第三个文件。

■ 从停尸房出来之后，干掉两只丧尸犬，然后沿着通道左转来到停车场门口，射击左下角的小灯得到第四个文件。

■ 进入停车场之后，靠近左前方的汽车，打碎车后面圆锥形的红色路标，可以得到第五个文件。

■ 来到警察局的大门口，前后都会有丧尸出现，然后还会出现三条丧尸犬。与丧尸犬战斗的时候射击警察局门前左侧的灯得到第六个文件。由于这个场景中有很多盏灯，如果实在弄不清楚是哪一盏的话就丢个手榴弹过去把它们全部炸掉吧。

■ 进入警察局大厅，会有数只猎杀者出现。走到接待台旁边的时候打碎桌上的电脑得到第七个文件。

■ 爬上二楼，与手持火箭筒的追踪者战斗之后进入旁边的屋子。对面墙壁较高处贴着两张纸，其中一张后面藏有第八个文件。

■ 接下来进入走廊，在走廊的尽头打碎门框上方的绿灯，得到第九个文件。

隐藏关：濒死

敌人

■ 追踪者第三形态：本关的Boss，和之前的形态没有太大的区别，只要准确命中它的头部或者胸部就能使其攻击动作停顿并且对它造成伤害。注意使用紧急回避。

要点

■ 本关的出现条件是在“浣熊市坏灭事件”的第三章中拿到A级以上评价。如本关标题所言，一开始Ada的体力就处于濒死状态，在获得补给之前多加小心。

■ 从下水道中爬出之后来到旅馆前，会遭到一群丧尸犬的袭击。打碎旅馆门口右侧的告示牌得到第一个文件。

■ 进入旅馆大厅之后正对着墙壁上的油画后面藏有第二个文件。

■ 沿着楼梯间向上（与“浣熊市坏灭事件”第一章相反的方向），在最顶层的门旁可以拿到急救喷雾，打碎门框上方的绿灯可以得到第三个文件。

■ 来到楼顶之后从围墙的缺口来到公路上，可以看到公路对面较远处有两个油桶（棕黄色的，不是红色那种），打爆左边那个可以得到第四个文件。在Boss战的过程中也可以拿到这个文件。

■ 打倒追踪者后本关并没有结束，Ada还要赶上前来接应的直升飞机。首先爬上车顶，然后在出现提示的时候瞄准直升飞机按下A键放出钩绳。如果失败的话就要等直升飞机下一次飞过，期间要对付猎杀者。

隐藏关：第四幸存者

敌人

■ 追踪者第三形态：本关的Boss，和之前的形态没有太大的区别，只要准确命中它的头部或者胸部就能使其攻击动作停顿并且对它造成伤害。注意使用紧急回避。

■ 舔噬者：弱点在头部上，当它们直起身子并且吐出舌头准备攻击的时候就是击中它弱点部位的最佳时机。蟑螂：与水蛭类似。用刀击落即可。

要点

■ 本关虽然被列入“浣熊市坏灭事件”这一大关中，但实际上是整个游戏中最后一个出现的隐藏关卡，出现条件是完成隐藏关“暗之继承者”的第二章。（可能需要达成A级以上评价，未确定）

■ 本关的出现条件是在“浣熊市坏灭事件”的第三章中拿到A级以上评价。如本关标题所言，一开始Ada的体力就处于濒死状态，在获得补给之前多加小心。

■ 从下水道中爬出之后来到旅馆前，会遭到一群丧尸犬的袭击。打碎旅馆门口右侧的告示牌得到第一个文件。

■ 进入旅馆大厅之后正对的墙壁上的油画后面藏有第二个文件。

■ 来到楼顶之后从围墙的缺口来到公路上，可以看到公路对面较远处有两个油桶（棕黄色的，不是红色那种），打爆左边那个可以得到第四个文件。在Boss战的过程中也可以拿到这个文件。

安布雷拉终焉



第一章



要点

■ 一开始就可以从右前方的尸体旁边捡到急救喷雾和手榴弹。与丧尸群战斗之后来到二楼，打倒两条丧尸犬，然后射击左前方的路灯（不太显眼）得到第一个文件。

■ 当遇到分支路线时，选择从梯子爬下，进入地下通道。在地下通道中，有一处会看到有几个堆放在一起的箱子，附近还摆放着药草和冲锋枪。打碎右

上方的箱子可以拿到第二个文件。

■ 在地下通道出口附近（可以看到有向上的楼梯通往一道小门），打碎楼梯左边角落里的木箱拿到第四个文件。

■ 接下来，会在一个类似库房的大厅中进行连番恶战。打倒数批敌人之后，两人会发现自己被丧尸包围，于是迅速跑到另一边的角落之中，然后转身对付后面跟过来的丧尸群。此时将视角转向左下，可以看到两个木箱，打碎其中一个可以得到第四个文件。

■ 本关的最后要消灭一大群猎杀者。如果有充足的散弹枪子弹就很容易对付，但是要注意装填弹药的节奏。

 第二章 

要点

■ 从消毒室出来之后右转进入一条走廊，走廊的中段是一个T字路口，地面上有一个安布雷拉公司的雨伞标志。在路口右侧的墙壁上有一个监视器，破坏监视器可以得到第一个文件。

■ 接下来会有大量奇美拉和舔噬者出现。其中一个舔噬者从通风管道里面爬出来的时候，第二个文件会自动出现，不可错过。

■ 来到水池边，可以捡到急救喷雾。在水池里会遭到鲨鱼的袭击，当它们扑过来的时候射击它们的嘴部就能将其击退。从水池进入对面的门后，马上射击右边靠墙壁的一排电脑，其中最远处那一台藏有第三个文件。

■ 接下来在一个房间中会遇到激光陷阱，使用紧急回避躲开之后，主角会离开这个房间，然后在通道中右拐。在进入前面的大门之前，迅速破坏门口左上角的监视器，可以得到第四个文件。

■ 本关的最后要消灭一大群变异猿猴。注意它们的跳跃攻击，如果跳起来了就一定要迅速击落。

 第三章 

敌人

■ 变异食人花：行动缓慢，威胁不大，在靠近之前将其击毙即可。

■ Teros：最终Boss，战斗共分为两个阶段。第一阶段首先将它左臂与胸部的盔甲击破，露出手臂和胸口上发出红光的弱点部位，然后集中火力攻击。它发射火箭弹时要迅速开枪击落，而其它攻击则使用紧急回避的方式来躲开。第二阶段它的左右臂和胸前会各出现一个红色的亮点，只要将这三个亮点击破，它就会从天花板上摔落下来，并且露出背部的弱点部位，然后过去猛轰就可以了。在第二阶段中，当它放出触手攻击的时候，要准确命中触手的爪心，将其击退。而其它攻击方式都可以使用紧急回避来躲开。



要点

■ 本关一开始就能拿到急救喷雾。乘坐电梯来到底层，进入电脑控制室，向左转可以看到桌子上有一台显示器，旁边堆放着几个文件夹，打碎文件夹就能拿到第一个文件。

■ 在库房中会出现大量敌人，其中包括变异食人花、红头丧尸等等。来到一道门前，消灭两个丧尸之后，忽然有一只红头丧尸从背后袭来。射击左侧对面的贮藏罐将其引爆，可以将敌人炸死，并且得到第二个文件。



■ 接下来到一个类似迷宫的地方，必须选择正确的方向才能通过。射击门可以让其打开。路线方案之一：左-右-左-只有一扇门-右-只有一扇门。也有其他可能顺利通过的方案。

■ 最后来到武器库，这里摆放着很多武器，另外在入口对面的架子右边有一个非常不起眼的小黑色箱子，里面是第三个文件。如果找不到的话，就丢颗手榴弹过去吧。

隐藏关：暗之继承者

 第一章 

敌人

■ 消灭最初的几只舔噬者之后，转身对付丧尸，此时击碎对面较远处靠近墙壁的吊灯就可以拿到第一个文件。本关的Boss，当它在地面下突进的时候，注意使用紧急回避来躲开它的袭击。当它冲出地面之后，使用冲锋枪或者散弹枪攻击它的嘴部，阻止它的攻击动作。当它把石块吐向空中的时候，要迅速开枪将石块打碎。在它攻击的间隙，用散弹枪猛轰，可以对它造成巨大伤害。

要点

■ 消灭最初几只舔噬者之后，转身对付丧尸，此时击碎对面较远处靠近墙壁的吊灯就可以拿到第一个文件。

■ 在蝙蝠出现的时候，可以看到右边较近处的长凳上放着急救喷雾。击碎右边较远处的长凳，就可以拿到第二个文件。其后在对付蜘蛛的时候也有机会面对这个方向。

■ 进入列车车厢之后马上射击右前方靠近车厢顶部角落的灯，得到第三个文件。

■ 还是在车厢里，打碎左边中央的小红灯就能得到第四个文件。

 第二章

敌人

■ 本作中真正的最终Boss，过实力令人失望，连第二形之类的变化都没有。首先用急回避躲开它的攻击，当踩着墙壁跑过来的时候迅用冲锋枪扫射将其击落。当它伸出爪子抓住主角时，只要迅速使用紧急回避，主角就会挣脱开来并且跑到它的背后，然后便可以肆意攻击它背部的弱点！唯一需要小心的攻击方式时向空中喷出一个红色的削球，将小球打碎之后又会爆出大量类似“虫蛹”的东西，一定要迅速将所有的虫蛹都击破（还是推荐使用冲锋枪扫射），否则可是会连续遭受重创的哦。

要点

■ 从升降梯通道跳下，进入有很多红色屏幕的电脑控制室之后，可以看到正面稍靠右边的桌子上摆放着急救喷雾。而破坏正对门口的电脑屏幕可以得到第一个文件。

■ 还是在电脑控制室，转向左边之后，破坏对面靠墙壁的一排电脑屏幕其中的一个，可以得到第二个文件。由于这里电脑屏幕实在太多，如果你实在搞不清楚到底是哪一个的话，就丢颗手榴弹过去一锅端吧。

■ 进入下一个房间，打倒大批敌人之后主角会走上楼梯。上楼的过程中可以看到房间中央有一个高台，上面放着两个大型贮藏罐。开枪把贮藏罐打爆，可以得到第三个文件。

■ 紧接着会来到Check Point，然后又会出现一些变异猿猴和舔噬者。当舔噬者从楼下的大门出现的时候，经视角转向左边，可以看到靠墙壁堆放着三个大型贮藏罐，里面是第四个文件。

■ 和“安布雷拉终焉”的第三章一样，这一关也要走一趟迷宫，方法是前-前-左-前-左，这样就能来到武器库，和前者类似的地方（对面墙壁右侧的小黑箱子）藏有第五个文件，当然别忘了多拿上一些武器准备最终Boss战。

隐藏要素

除了并不算隐秘的“隐藏关卡”之外，本作中的隐藏要素并不算多。其中之一当然就是人人都想得到的（？）无限弹药了。而获取方法也颇为简单明了：在所有关卡（包括隐藏关）中拿到S级评价就行了。不过说起来简单，做起来可就不是那么容易了，大家多多努力吧！解开这一隐藏要素之后，在武器升级菜单中就多出了将武器升到第五级的选项（此前最高是四级），升级之后就可以用无限但要来肆虐敌人了。当然，升级还是需要花费星星的，不过花费数量并不多，相信能够拿到全部S评价的人早已积攒了足够的星星吧。第二个隐藏要素就是“真正的”隐藏关卡，Special Stage。这是一个类似“打地鼠”的游戏，只有一个场景，唯一能够使用的武器就是手枪。至于游戏的规则，应该不用多说，大家尝试一下就知道了。可不要小看这个关卡，它的难度可不低哦，没有良好的反应和准确的枪法是很难过去的，不信你试试看！



又见面了，那个小镇
这次，我们将回到原点。

恐怖气氛弥漫，一切扭曲的怨念呈现，你准备好了吗？

收集回忆片段 摆脱困扰自己的梦魇。

卡车司机特拉维斯是本作的主角，他在某趟平凡无奇的行程中，被卷入了寂静岭这个神秘的小镇。因为追随一个被火烧伤的女孩，他开始了一连串的神奇遭遇，却发现最终是自己要面对反映了他混乱过去的幻觉。特拉维斯必须在陷入毁灭之前逃离这个小镇，并解开长久困扰自己的幻觉背后的真相。本作在PSP上绝对是一流的作品，玩家将会迎来全新的难题与谜团，面对全新类型的怪物，以及反映主角混乱童年经历的故事剧情，以下，就让我们一起来体验《寂静岭》系列一切恐惧的起源吧

SILENT HILL ØRIGINS

PSP	本刊译名：寂静岭 起源			
	KONAMI	39.99美元	2007年11月6日	M
动作冒险	UMD	美版	1人	452KB

用不幸的灵魂去召唤无尽的罪恶，欢迎来到寂静岭！

SAVE ALESSA

特拉维斯下车后看到了一个神色诡异的女孩，那个女孩望了他一眼后便消失在了大雾当中。特拉维斯跟随她来到了寂静岭，故事也就这么开始了。此处只需控制主角一路向前走就可以了，特拉维斯首先来到了一处着火的大房子前，由于担心那个女孩子在这个房子里，于是闯进了房子里。进门后先上楼梯，然后进入正对着楼梯口的房间，左转不远处就可以发现地上躺着一个严重烧伤的女孩，并且她身体周围画有奇怪的符号。抱起女孩后沿途返回，发现楼梯已经被烧断了，地板也塌陷令主角直接跌到了一楼，只能另找出路。此时在周围转转发现空中会出现神秘的符号，并且火也会熄灭，按照符号的指引便可以走出房子。走出房子后，主角由于过度劳累而昏死过去。



ALCHEMILLA HOSPITAL

特拉维斯醒来时，发现自己已经身处寂静岭的小镇上，从长椅上起身，在旁边的地图展板上得到寂静岭的地图。由于担心那个女孩的下落，于是决定先去医院看个究竟，地图上在医院的位置上已经用红圈标明了方位，顺着地图的标注很快就来到了医院。



进入医院大门，在右手边的黑板上可以拿到医院的地图，左侧墙上的红色三角为记录点。这里一路两侧的门都是紧闭的，特拉维斯沿路来到电梯门口触发剧情。剧情后，上电梯来到2层，刚开第一道门就遇到了女护士，拿起右手边的锤子干掉她，之后便可以进入205房间，在对面架子上拿到一张纸，准备出房间时候发生剧情，站在镜子前按叉键就可以进入里世界。

手术床上有把手术刀，记得拿上。而身后架子上的箱子里面有塑胶做的肺，一定要拿，还有门右侧的架子上有补充体力的药瓶。出门后按地图来到202房间，在台子上拿到金蛋和有字母空缺的纸条。204房间门口的架子上有个便携式小电视，204房间有个带锁的医药箱，密码是：312319。其实这里的密码是需要以后得知的，不过这里就先告诉大家了，也省得以后再来一趟，里面是一个塑胶的心脏。出门就会遇到护士，吓一跳吧？



下到一楼的女厕所，使用金蛋打开房门，把镜子右侧的栅栏上贴的纸拿上，再到里面厕所的水箱里拿到塑胶肝脏。然后利用厕所的镜子切换表世界。进入表世界后，发现女厕所的门上有写着“AMY 31”，而最里面的厕所马桶上有Staff Lounge的钥匙。出厕所来到Staff Lounge，桌子上面的钩子上有Exam Room的钥匙，左侧黑板上有张纸写着Staff Party的内容，进来的门右侧墙上写着“LUCY 23”，来到Exam Room。桌子上有打字机，墙上的X光灯箱打开后可以看到X光照片上写着“SARAH 19”。至此，我们将在墙上看到的数字合在一起，便是原来装有塑胶心脏箱子的密码。不过我们不用再回去了！



旁边的水池里面有塑胶的胃和肠子，把我们拿到的这些塑胶器官都放入人体模型当中，人偶的眼睛就睁开了。在此处记得先放心脏，然后再放入肺，否则会被挡住。走到人体模型头顶位置取走玻璃眼珠，然后来到女厕所切换到里世界，刚出厕所门又被吓了一跳，护士来打针了！向Lobby处进发，途中把眼珠放进门上的人面像里，门开之后出现两个护士，干掉之后来到Doctor' s Office，再开里侧的门时遇到怪物，杀死之后地上有个红色三角，捡起来进入下一段剧情。剧情结束后从女厕所旁边的出口走出医院。



CEDAR GROVE SANITARIUM

出医院后到南边的屠宰场（Butchers），一路上有很多路口都塌陷了，稍微绕一下就可以到达，另外路边也有很多东西可拿。进入屠宰场后，找到第一扇门，打开进入剧情，看到屠夫在锯护士的下腹部……



从屠宰场出来后，下一个目标就是非正常人类研究中心（Cedar Grove Sanitariun），其位置处于寂静岭的最东南方，地图上有红圈标出。进入非正常人类研究中心，你会发现这里的门卫很不负责，到处都是怪物！先去West Solarium房间，拿到人偶椅子上的手枪还有地上的子弹，再去East Solarium房间取得这里的地图以及一份缺少字母的信件。从另一扇门出来后进入剧情碰上Alessa的母亲Dahlia。在前面的Storage里能找到Tire Iron和Screwdriver。

从南边的楼梯上到2层。这里出现了一个影子怪物。旁边的Storage里有很多道具，记得去拿。拿完之后去地图最中间的八边形大厅里，消灭掉几个护士。前面TB Ward里的机器上有谜题需要解开，还是直接告诉答案，那就是从左到右依次按照135135的顺序按红色按钮，成功后就可以取得机器里的钥匙，记得在机器旁边拿。拿到这个钥匙后直接去地下室。一进入地下室就看见有一个怪物在左边闪过，追上去干掉它，最里面的房间是East Pipe Room，以后还要来到这里取钥匙，大家记住路。而在这条长长的直路上还有一条斜着向东北方的分支路线，我们先进入这条路线。到头后进入楼梯，1楼的大门被锁上了，我们直接进入第2层。进入下方的Female hydrotherapy，在水疗盆里发现了钥匙，不过因为里面全是开水，所以还无法拿到。打开墙上的绿色机关，结果钥匙被冲走了。

进入Female treat，找到镜子返回里世界，在床上取得子弹。出门后走楼梯，在左边的门上发现奇怪的标志。这时候还进不去这道门，我们先往右走，场景突然变成黑白的，一段对话后才恢复了本来的扭曲和残破。到女厕所里可以回到表世界，厕所中有一个被铁丝封住的地方，先不管它，到最里面拿上刀。回到表世界后，在刚才有铁丝的地方选择冲水，然后在里面的地面上写着Bring me my son。出门往北走来到Female Dorm 5，在这里可以得到子弹之类的装备，并在床上的吊盘里得到patient belongings的钥匙。出来到中央大厅的北边就是patient belongings，在拿到里面的道具后就可以进入镜子了。在里世界patient belongings的门上，我们可以看到散弹枪，这下子之前捡到的散弹枪子弹终于有了用武之地。出来到达一个环形大厅，周围的Day room的轮椅上有子弹等道具，East Solarium里有散弹枪子弹和Filing Cabinet。在Laundry里则可以发现一份报告。

以上就是为了拿到散弹枪，如果你不想要的话，在当初水疗盆里的钥匙被冲走的时候，便可以直接下楼到地下室的East Pipe Room去捡，当然，现在去也不迟。拿到的钥匙上写着Archives key，不过可不是用来开里世界的Archives房间，所以我们先在楼梯口处的Storage房间回到表世界，然后通过楼梯来到第2层的中央大厅，Archives就在上面。进入之后又开始出现了神秘的对话，而且画面也变为了黑白。这房间里拿到便携电视和散弹枪子弹后，通过屋子里的镜子再回到里世界，在屋子中间的架子旁可以拿到武士刀Katana。



中央的大厅只有左边的门能够进入，下楼梯到地下室，记住附近的Storage里有镜子，以后还要回来。先前往地图西北方的楼梯上至1层，来到男病号隔离区Man Seclusion，在椅子上发现武器和药品单，药品单是解开以后谜题的关键提示。来到医务室Infirmary，里面有存储点和鬼娃娃谜题，按照药品单上的提示，从左到右依次将绿、蓝、蓝、红、黄色的药片放入鬼娃娃口中，即可得到Dr.Harris的钥匙。



原路返回到地下室有镜子的Storage回到表世界。拿到桌子上的文件。然后走楼梯上到1层进入Dr' s Office，也就是大厅正上方，拿到桌上的Jocasta Artifact和一张字条。有Jocasta Artifact标志的门在里世界1层的Female Seclusion前，也就是它的大门。离开Dr' s office后从地图右方女厕所的镜子进入里世界，用Jocasta Artifact打开Female Seclusion的

门。进门后遇见坐在角落的Lisa，剧情结束后Lisa大叫着离开。

进入一旁带有螺旋把手的大门，进入BOSS战。注意BOSS的近身攻击，用枪干掉她！不过话说这个BOSS好像是特拉维斯的老妈……结束后得到Past Piece，证明这一大章马上就要结束了。此时进入剧情，Alessa又出现了，而特拉维斯又昏死过去，醒来后发现自己已经到了大厅的门口。朝着下方的大门走，顺道把茶几上的电影票拿上，然后就可以正式离开这个非正常人类研究中心了！

ARTUAD THEATER

Artuad Theater的到达过程比较复杂，下面有一段比较长的路要走。门口的汽车后备箱里有Lumber yard的钥匙，不用说，这就是我们下一个目标，它的位置在寂静岭小镇地图上有标注。为什么要先去这里呢？就是因为直通Artuad Theater的路面塌陷了，然而就是直通Lumber yard的路也不能走，还得先走屠宰场绕回Lumber yard。出屠宰场的门口时捡到写着"救命"的帽子，并且地上有长长的血迹一直拖到门外，其实就是原来那个被破腹的护士，现在干脆已经快彻底两半了……来到Lumber yard用钥匙打开大门，这里的路非常曲折，像是很多S形的组合，虽然麻烦点儿，但也不至于迷路。从最后的一道门出去后，发现直通Artuad Theater的路还是不能走。别着急，往南绕道走。没走两步，发现地上又出现了血迹，跟着血迹进入Greenfied Partments，然后顺着楼梯上去。

一进屋居然就是厨房，在台子和沙发上可以取得一些道具。到里面的卧室，发现一个死了的怪物倒在床上，床头柜上的字条写着"有人挖了个洞，回家去吧"。地上的血迹中有把剃刀，有兴趣可以捡起来用。出房门发现地上有个大洞，可以跳下去，当然要选择是啦。下来后发现213号邮箱的信已经多得放不下了。出门后如果不着急的话，可以先进入对面铁栅栏的尽头，在那里可以捡到来复枪子弹，右边的垃圾场里还可以捡到子弹和其他道具。

好不容易才来到Artuad Theater的门口，把票放入检票口，大门打开。进入大厅左边一拐角的长凳上能得到剧院地图，右边是存储点，在观众席门前的告示牌上取得Theater Program Page然后进入放映厅Auditorium。Lisa又出现了，不过Lisa一反常态，显得非常妩媚……不过最后好像把特拉维斯给耍了。

进入左边的Storage，看到有个倒吊着的木偶，现在还不用害怕，到后来才会变成怪物。出了Storage，到对面的Curtain Control，里面有点道具可捡，另外还有一个控制打开幕布的机关。不过在准备打开的时候，发现根本运作不了。从这个屋子的右门出去，再向上走，这时候那些提线木偶终于活过来了，如果不小心被攻击了，记得一旁的架子上有补体力的药瓶。然后去地图上方的Directors Office取得太阳图腾画、日记、军用手枪等道具。

出来后通过Men's Dressing Room进入里世界，再到Directors office取得Balcony的钥匙。回到表世界，经过放映大厅，从左边的楼梯上到2层打开Balcony Corridor的房门，然后进入Lighting Box找到125W、250W、500W、750W的灯泡，并且得到桌上的解谜便条。从右边下楼梯到一个房子里，中间的展台上可以取得月亮图腾画。去Men's Dressing Room进入里世界，上楼梯来到剧院2层，发现一道门的左右有两个方形凹槽，根据提示在左边放上月亮图腾画在右边放上太阳图腾画，门便可以进入了。

进门后。上楼梯杀掉挡路的怪物，从Costume Storage可以回到表世界，不过在这之前顺着路往里走再右拐的话可以拿到来复枪Hunting Rifle和子弹。回到表世界的Costume Storage，调查屋里可以取得武士刀、恢复剂等。左边的Orchestra Storage里有记录点和Iron Weights。走最右边的路，在第一个Catwalk的门前可以捡到来复枪子弹，进入第二个Catwalk就来到了灯泡的解谜处。调查每个聚光灯后得知了A、B、C、D的位置，而灯泡放置要求为：A和B加起来小于C，B为D的一半，而D小于A。所以，A处的灯泡为500W，B为125W，C为750W，D为250W。放好后拉下尽头的开关就可以点亮这些灯。再回到一层的Curtain Control拉下门口已经亮起绿灯的开关。此时舞台中央出现了一面巨大的镜子。

镜子右边的幕布后面有布景的控制器，不过缺少右边的第三个拉杆。拉动左1、右2会出现森林城堡，进入镜子在林中左边的红色树上找到Stage Office的钥匙。此时去地图上方的Stage Office，取走桌子上的Control Lever，然后回到布景控制器那里。使用Control Lever调动左3、右1会出现书房，进入镜子后发现了一些写有奇怪文字的书，从中间的桌上找到3篇文章，然后从右边的台子找到另一篇文章和一堆道具，不过似乎这个场景进不进来都可以。最后拉动控制器的左2、右3，便可以进入镜子进行BOSS战。

这个BOSS比较难缠，行动虽然不快，但会使用远程攻击，它自己的防御力也非常高。用枪搞定它之后，Alessa又出现了。她的野蛮举动着实令人吃惊，而且朝着特拉维斯一使眼色，他就再次昏死过去。

RIVERSIDE MOTEL

特拉维斯醒来发现自己在剧院的大厅。从面前的木偶死尸身上得到Motel的钥匙。特拉维斯回想起幼年曾经去过Riverside Motel，于是决定前往。

一直往西走的话，发现路又不通，不过你并没有走冤枉路，因为旁边的书店Andy's Books里面有Assault Rifle和两盒子弹。不但如此，在收银台输入密码213可以打开收银箱取得书店后门的钥匙，这样就可以通过之前被堵上的路了。另外，书店和旁边邮局Post Office中间有恢复剂，没兴趣也建议拿一下，以防万一。其实通往Motel的路有很多，而且路经的很多店都可以进去，无非就是得到些道具和发生一些辅助剧情。另外，此时路上的怪物已经明显比原来厉害多了，甚至还有原来的BOSS！打不过就尽量躲着走吧。

一路来到地图上标注红圈的地方，从旁边的栅栏门进去。几道铁门现在都进不去，先进入旁边的小门。短暂的剧情过后，特拉维斯可以在桌子上得到一份入住登记，然后在鹿头旁边拿走Motel的地图。这个屋子里有个直角前台，来到前台入口处的壁橱前可以取得306房间的钥匙。另外，前台上还摆放着一个可调节的日历，不过现在暂时还用不了。

从另一侧的门出来，往南穿过铁栅栏门来到了旅馆的住宅区。这里两侧都是客房，有一小部分是可以进入的，不过都是些道具，有的里面也有比较难缠的怪物，如果不进入的话倒也不妨碍主线剧情的发展。以下就是各个房间里面的内容，302房间没有道具，只有一床的鞋子。209房间里有怪物，以及来复枪子弹。回到刚才进来的铁栅栏门前，从楼梯上2层。316房间里可以取得木棒，用处不是特别大。312房间里有子弹和怪物。308房间里有怪物和子弹。下楼到306房间，进入里世界。出来后周围的房间和大门都不能进入，只有305房间北边的门能够通过。再向南来到住宿区，301房间里有恢复剂和怪物。209房间有个长杆灯架。进入503房间回到表世界。

出了503房间，向西来到Maintenance Room，干掉挡路的怪物，进入狭长的Maintenace。这个通道两侧的墙上有几个洞，可以看到两侧房间内的状况。通过最开始的洞可以看见500号房间，这里面勾起了特拉维斯的回忆，另外大家留心墙上挂历的红色数字12，这可是以后解开谜题的答案之一。在路上拿到Broken Pole，并在最后的墙洞里看到那个有砍人嗜好的屠夫，最里面的桌子上能找到Manager's Office钥匙和照片。下一个目标已经很明确了，不过能走的路只有一条，那就是先去东边进入Staff Accommodation左边的门，从南边绕到地图东北方的Manager Office，取得一张纸条后去地图北面的108号房间，消灭怪物后取得Redeemer和子弹。106号房里有怪物和菜刀。

接下来到Kitchen里进行BOSS战。屠夫的动作不快，但也不要太掉以轻心，绕着灶台和他绕圈，然后趁机朝他开枪就可以了。干掉他后，特拉维斯也似乎有点反常，拿起了砍刀狠狠地朝屠夫身上砍了下去。

进入里间的Diner，在茶几上找到父亲Richard给妻子的信，然后来到东边的院子里。这个院子里有一个游泳池，池子中有一个心形的珠宝，不过由于现在水很深，所以暂时拿不到。我们先往南来到Game Room，在弹珠台取得一枚硬币，一旁的台球杆也可以当成武器拿走，出门时出现回忆剧情。

来到Laundro Mat，在中间的熨衣板上可以取得洗衣机的说明书，然后在洗衣机前投入刚才取得的硬币，启动洗衣机后按下中间的大旋钮，然后按左右键来改变按钮上圆点的指向。翻看刚才的说明书可以得

知操作顺序，方法为依次转到：low spin、60 degree wash、drain、per-rinse。洗衣机打开后得到Cleopatra的钥匙。直接出门上楼梯到2层进入Cleopatra房间，床上有照片，进入浴室后发现地上有个洞，跳下之后看到Lisa和医生Kaufmann在床上。从桌上得到字条，然后到里屋进入里世界，干掉怪物后取下铁网上的相片，这时可以拿水池中央的心形珠宝了。在Diner里的尸体上取得仪式用剑ornamental dagger，在门口的楼梯上到2层，来到Nero房间的门前，将剑插入门中即可打开。通过屋子里的洞下到King Suite房间，刚出房间门的左手边就有个大洞，进入洞到达Maintenance。先向右取得照片，再进Maintenace room找到一封信。从503房间回到表世界，到Maintenace Room用桌子上的工具将心形珠宝打碎，从中得到了戒指。打开道具菜单，调查戒指的状况，可以得到6月这个信息。



走一段路回到接待处Reception，把桌上的日历调成1961年6月12日，机关打开后放入戒指，身后的橱柜上便可以取得500号房间的钥匙。不过表世界的500号房间依然被封条封住了，我们要回到503号房间进入里世界，再打开里世界500号房间的大门。通过长长的通道，剧情发生后紧接着进入了BOSS战。这个BOSS看起来很唬人，因为它体型不小，而且留给主角的活动空间也不大。不过只要别老傻站着，而且还有足够的子弹的话，可以轻松干掉。消灭它后得到Truth Piece，发生剧情后得到了Present Piece。



这里是本作的最后一个谜题，其实也并不难，就是要大家多多尝试。其规则就是要将先前得到的4个三角拼装到最后得到的轴心上。轴心上的图案其实就是旁边三角上的图案组合，将这些分散的部分与组合后的画面拼在一起，就可以完成这个谜题了。L和R键是用来更换轴心的安装面，摇杆用来适当转动方块轴心观察图案，叉键是安装，圆圈键是取消，方块键是用来旋转已经安装上的三角。

BACK TO HOSPITAL

从这段开始，游戏终于进入了最后阶段，关于剧情的讲述也越来越多。

首先，特拉维斯追随着Alessa一路前行，这里的门不算太多，而且除了正确的路线外，其他的门都是打不开的，所以只要放心大胆地往前走就好了。上楼之后，发现原来又回到了医院。出了医院大门后，直接进入剧情。剧情之后似乎一下子进入了里世界，向左走不多远可以在墙上发现地图。这里并不复杂，而且在地图上也有蓝线一路指引玩家通往最后的目的地。这里的怪物很多而且很厉害，大家一定不要自己到处乱走，而且一旦离蓝线太远的话，画面就会变得非常黑。到达目的地后，发现又有一个洞要钻，而且这个洞非常地长。出洞后在房间里有一个很大的红三角，显然是在向玩家说明，这是流程中最后的记录点，大家也就别客气了，快点记录一下，马上就要迎接最后的战斗了。



经过一个长廊，触发剧情，紧接着就是最终BOSS。BOSS的远距离攻击还是很厉害的，一定要保持适当的距离，另外也要时刻保持能够正面看到它。因为它在发射远程攻击时是有准备动作的，如果你只是一味地乱跑，使视角捕捉不到BOSS的话，基本没两下就GAME OVER了。不过总的来说，本作中的BOSS都不算变态，稍微注意一下，就可以搞定了。

到此，特拉维斯的寂静岭之旅终于结束了，在驾车离开的时候，从后视镜里又看到了Alessa……

全部隐藏要素

通关后会根据以下条件追加14款特别服装
1、Savior（附带武器Lonely Moon Gauntlets）：完成游戏一次。Lonely Moon Gauntlets威力超强，大部分敌人2击内即死
2、Butcher（附带武器Great Cleaver）：于游戏中杀敌200只或以上。
3、Ambassador（附带武器无限子弹光枪）取得UFO结局。方法：于二周目游戏开始后不久，在地图的最北方可以上楼梯取得502号锁匙。于Motel中使用锁匙开启502号房间便可以取得UFO结局。
4、Stalker（附带夜视镜）：于游戏中使用手电筒时间少于3小时。
5、Collector：于游戏中取得超过300个道具。
6、Sprinter：2小时内完成游戏。
7、Sharpshooter：于游戏中用枪械消灭75%以上的怪物。
8、Weaponsmith：于游戏中用枪械以外的武器消灭75%以上的怪物。
9、Brawler：于游戏中用拳头消灭50%以上的敌人。
10、Cartographer：于游戏中观看地图次数少于25次。
11、Explorer：于游戏中步行或奔跑超过22.5km。
12、Daredevil：无Save情况下完成游戏。
13、Fireman（附带武器消防斧）：于游戏开始时以少于80秒的时间拯救Alessa脱离火场。
14、Codebreaker：开始二周目游戏后，于游戏进行过程中输入：上、上、下、下、左、右、左、右、叉、圈。成功会听到音效。

所有游戏结局的取得方法	
UFO Ending	于二周目中用502号钥匙开启Motel中的502号房间。另外，在得到UFO结局后，接着这个记录重新开始游戏，可以得到无限子弹的来复枪。
Bad Ending	在二周目中杀死200多名敌人。
Good Ending	第一周目通关即可得到。



关于阴暗童年的记忆，在这寂静岭里再次如阴霾般笼罩……

0《寂静岭》篇外的故事

1820年.

一场豪雨冲刷了地面遍布的秽臭和血腥。在这个瘟疫患者隔离所里，恐慌比瘟疫本身更快的传播在这群南军俘虏身上。饥饿和随时可能发生地死亡已经成为他们每一天暗无天日的生活主旋律，战败者的命运使他们随时都可能被送上刑场，接受两个刑罚之一：或者绞刑；或者，就选择更为残酷的死刑“Skewered”。

无数个俘虏生前最后看到的景象，就是那两个高大的刽子手，蒙着三角的头盔，手里的长矛反射着凛冽的寒光，顷刻之间就已经刺穿了弱者的身躯。这个梦魇，长久的滞留在生者的意识和死者的灵魂中，而每当信奉神灵的教徒为死者祈祷时，三角的符号也将作为神明的象征和对邪恶的诅咒而保留了下来。

远在白人大量涌入这个小镇之前，当地流传着一种非常古老的宗教。他们相信万物有灵，并且坚信灵魂会以各种载体的方式轮回转生。作为一个重要的介质，火将是净化生者罪孽并升华为不朽灵魂的圣物。所以，在这个混乱的战俘营里，时常会有自杀性质的纵火事件发生。

这一天，一个小女孩被带到了刑场。脸上的污痕透露出，她就是刚才那场火灾的制造者。两具焦黑的尸体在一片废墟中被抬出，而来自于其他俘虏的证实，受害者却正是这个小女孩的父母。

她脸上一片惘然，甚至完全没有意识到自己将会面临什么。火光升起的幻想一再重复于她的眼里，在翻腾的火焰中，她熟悉的那两张脸痛苦地扭曲、开裂，最终完全被火焰淹没。就在狭小的木屋汹涌着浓烟倒塌的瞬间，她想哭却又在心里不自觉地升起一些快感。是的，不会再见到那两个凶恶的表情了，不用再去承受日复一日的打骂和折磨。她只是无从了解，为什么让自己一直害怕躲藏的父母，在自己掩起房门前，眼里会浮出如此的怜爱和温柔，就像是无尽的永夜突然折射出一道光明一样。

但是，她根本没有时间再去思考那最后一个表情的含义。两道倾斜的影子正在慢慢靠向她。漆黑的三角头盔掩盖住了行刑者的脸，沾着血污的布衣凌乱而又有些触目。当长矛尖锋的冰凉慢慢地贴在她的颈边，她根本不知道因害怕而躲闪。只是透过缭乱的头发，呆滞地望着前方，好像那里有什么向往的幻境……

一尊塑像树立在玫瑰河公园里。寂静岭的住人们一直因为塑像底座上徽章的记载，而深信这是一个牺牲在宗教审判下的女子。随着南北战争的结束，大量白人开始在这里定居，基督教的信仰逐渐与当地的原始宗教产生融合，传说中这名女子就是因为反抗当地信奉的堕天使萨缪尔samael而被审判处死。

而1918年11月，一艘名为“小男爵夫人号”的游船却同样在玫瑰湖中莫名地沉没……

1 理查德

一片沉默围绕住这个墓地和一群黑衣人。在仪式


SURGERY



的中央，一个中年男子神情悲痛地念叨着墓碑上的名字，而一边的小孩，脸上表情却是那么的木呐，仿佛身边发生的一切都和自己没有关系一样。

车轮在午夜的山道上碾破黑暗和死寂，车上的男子默默地开着车，身边的孩子同样一言不发。崎岖的山道把他们逐渐引入一个小镇，这个男人径直开到一个旅馆，好像他对这里的路非常的熟悉。

玫瑰湖水敲打着湖滨宾馆的安静，在前台登记下自己的名字“理查德·格雷迪”之后，他把孩子领到了306房间。昏黄的灯光摇晃着因旅途而疲惫的父子，但父亲此时却没有来得及照顾他的孩子入睡，却只是把自己关在卫生间里，对着那冷冰冰的镜子出神。

“不。不是这样的。”卫生间里传来了父亲激动的声音，男孩从门缝里偷偷张望，看到父亲用力地挥着手，好像在和一个看不到的人争论着。“特拉维斯绝对不是什么恶魔，他只是我们的孩子。海伦，请你原谅我。我没有办法阻止他们把你带走，但是每次我看到孩子的眼睛，我想起的却都是你。几年前，你那么幸福的站在婚礼上。到底是什么，会让你和我这样永远的分开？你知道，我这两年并不好过，要习惯于一个人睡觉。而特拉维斯，并不是你想象的那样，他一直在我身边。只有在规定的日子里，我才可以看到他。法定探望日以外，我还是那么孤独的一个人啊。”

理查德在卫生间里越说越激动，当他摔门出来的时候，这个叫特拉维斯的孩子因为害怕而缩到了一边。理查德的愤怒使他表情看起来有些狰狞，但是看着自己的孩子，又逐渐缓和了下来。年幼的特拉维斯根本无法理解父亲眼睛里为什么会有这么多复杂的情绪，悔恨、怜悯、憎恶、关怀……他们就像一团凌乱的网，彼此纠缠不清。

“睡吧，孩子。你要知道，明天是一个重要的日子。”

男孩默默地钻进了被窝，父亲在被子上轻轻的拍打并不能让这个男孩解除心里的不安。窗外，是浓重的夜雾，而在这个孩子的耳朵中，一种极其缥缈的声音正在响起，就好像空袭警报一样。因为害怕，他捂起了耳朵，这似有似无的声响却依然在耳朵里面虚幻地回荡着。它们不停地进退着，扩展着，直到幻化成无形的手，把小男孩拉进漆黑的睡梦中。

第二天，清晨的雾气将一切都染得一片朦胧。街上行人非常少，仅有几个经过的人，看向他们的眼神也是那么的冷漠。

在孩子的眼里，医院也许是世界上最恐怖的地方。医生洁净的白大褂和他们脸上亲切的微笑，都无法改写孩子惧怕的印象。飘散在走廊里的酒精味道，和各种嘈杂的喧闹在他耳朵里交响。那些紧闭的病室看起来根本没有人在里面，但为什么听起来却有那么多人正在痛苦地煎熬着？

来回绕转的过道在各种铭牌的标示下逐渐把他引向医院更深的地方。这一次，他耳朵里再也不是什么幻觉。发疯的病人在封闭的病房里嚎叫着，撞击着墙壁，栏杆与铁锁上的锈迹斑斑更让他有些畏缩。地下室里一个病人的吵闹占据了所有的空间，四处的回音震响着孩子的耳膜，而那个狂躁的声音在恐怖中却有一种说不出的熟悉。

“没有办法。我必须去完成不得不做的事情。”

“不得不做？有什么是你不得不做的事情？”

“对待害虫，就要立刻扼杀它的生命。不是吗，医生？你们也是那么做的。而他，这个小孩，他也是这样的一条害虫。我试过假装着他有多么的好，但我做不到。他们会告诉我真相，会提醒我，他是一条不折不扣的害虫。”

“他们？”

“是的。那些镜子中的人。他们无时无刻不在提醒我，他身体里的恶魔一直都存在，并且有一天总要醒过来。虽然我不愿意，但是一个好母亲的象征，不就是她能够终结自己孩子的罪恶吗？”

“镜子里的人？他们要你害自己的骨肉？”

“他们什么都能够看到。”疯女人的声音因为惧怕而有些发抖。“不管我逃到哪里，他们总是会在镜子里出现，提醒我身边有这样一个恶魔。他是我的骨肉，是我让他降生在这个世界上。那么，现在也必须由我把他从这个世界里清除出去。”

“我还是不太明白，海伦……”

“你？”女人忽然狂笑了起来。“你只是把我绑起来，阻止我看到他，但是你是不会成功的。他们会从镜子里把我拉到我想去的地方，想囚禁我，你根本办不到，医生。只要我愿意，我随时就可以从镜子里跳过这个现实，去我想去的地方！”

铁门转动的声音让刚才激烈的语音越发的回音阵阵了起来。在他的面前，在一个小男孩的眼里，他从来没有见到过这样一个恐怖的女人。手足全部被封在胶布里，牢笼一般的铁架床上缠绕着一圈圈的铁丝和锁链，只有那双狰狞的眼睛，当望向他们父子的时候，会绽开越发激烈的锋芒来。

“是你！你和你那个恶魔一样的儿子！我从一开始就讨厌你们！”铁链撞击的声音好像是有什么猛兽即将逃脱。而理查德对着这个可怜又可怖的女人却只是满面泪下。

“上帝啊！海伦，你还是我爱着的海伦吗？”

铁链挣动的声音越来越响，但突然又平静了下来，好像这个空间都被瞬间抽离了一样。“孩子。我没有死。我没有死知道吗？过来，快来过。妈妈，是的，让妈妈好好看看你。”

那双露在绷带外的眼睛盯着特拉维斯，眼睛里伪装的和善却依然掩盖不住凶狠的神色。特拉维斯心里无比的害怕，但双脚却像被吸住一样，慢慢地往铁架那边移动。在他眼里，那一团纠缠在一起的绷带，那一对像死鱼一样的眼珠翻滚着，越来越大，越来越大……

“海伦，你真的死了！我，我该怎么办！”孩子被父亲抱在怀里，他挣动了一下，还是没有办法往前走近一步。铁架无以复加地挣动着，激烈的狂躁让一切都想要即将被砸碎。而在特拉维斯眼里，那个可怖的女人，那间比囚室更黑暗的病房，那条深邃而将自己吞噬的过道，一切都在远去。只有父亲紧紧抓住自己的手上，会悄然滚落两滴带着热温的液体。

回到了宾馆之后，这次换到了500房间的父亲却显得有点高兴了起来。他穿上了礼服，仔细地擦拭着一枚戒指。

“多么安静啊。你知道吗，我就是这样的喜欢这里。”父亲温柔的眼光看着自己，虽然特拉维斯感觉父亲迷离的眼神像是穿过自己的身体，落到一个看不见的虚空里，但还是点点头。

“你知道吗，我是这样的想念着你。没有办法阻止他们把你带走，这个事实就像一把匕首，无情地刺透我的心脏。随后就是像黑暗一样无边无际的孤独在这几年里折磨着我，让我无路可逃。但是，我只能这么做，就像是医生的嘱咐一样。我告诉特拉维斯，你已经死了。看到你的样子，我心里真的宁愿你已经真正的死去，这样你也可以不再痛苦，可以得到宁静和安息。海伦，你还能回到我的身边来吗？不管我在忍受着什么，我知道你一定更加痛苦。我深爱的海伦已经死了，虽然你的身体依然存在。不用再装了，好吗？我们都知道，医院里的那个东西并不是你。当你把我带给你的礼物打碎的时候，不，当你第一次尝试着要杀死我们的孩子的时候，你就已经死了。看着它在地上碎裂，你在我心里的影子也跟着变成了无数块碎片。这几年来，我一直都活在梦里，幻想着你会好起来，你会回来。可是，现在我终于累了。我知道你已经死了，不会再回来。我想再见到你，海伦。是真的你，而不是那个被恶魔缠身的你。特拉维斯，就让他去吧。没有我，他也一样会活得很好。你知道我是多么的想念你吗？海伦。——爱你的理查德。”

“我能要一点零钱去玩弹珠游戏吗？”男孩怯生生的声音打断了正在埋头写信的父亲。

“拿去吧。今天的事情真是……”父亲脸上和蔼的笑容甚至泛着一层淡淡的光晕。

“我只是想去玩玩弹珠。”

“好的……去吧。”

理查德目送孩子慢慢地离开了房间，刚才悲痛难抑的男人此刻看来却非常的平静。他把便条小心地折好，放在信封里，随后往窗外出了会神。

在最后将自己悬上房梁之前，理查德·格拉迪这个深情的男子，对着平静而白雾弥漫的寂静岭，深深地叹了一口气……

2 特拉维斯

不得不承认，跑长途货运真是一个单调乏味的活。整天跑东跑西，连一个跟你说话的人都没有，最好的伴侣就是手里的方向盘和无聊的广播。我还不像那些家伙一样，到了一个歇脚点，总能找到机会和各式各样的姑娘搭讪，我像是天生学不会和女性打交道一样，在陌生的女人面前总是不知道该怎么开口。是啊，这几个哥们在无线电那头还在怂恿我多找找乐子，也能够想象得出他们现在和流莺调笑的样子，但就算我答应和他们一块去荒唐，面前这片黑漆漆的山道，又哪里来的乐子可找？

每次都是这样，他们的调侃总能给我带来点麻烦。一个穿着披风的人在我车前一晃而过，在雨天的山道上急刹车是多么危险的一件事啊。轮胎与地面尖锐的摩擦把空旷的山谷都震得动荡了起来，我急忙跳下车去检查。

地上根本没有被我压倒的人，最奇怪的是刚才的雨不知道什么时候停了下来，山道上飘起了浓重的夜雾。我正要检查一下车头，反光镜里站着的一个穿蓝衣服的女孩却让我汗毛直竖了起来。她在反光镜里慢慢向我走来，等等，一般人怎么会达到这样的高度，与其说走，不如说成她是浮在空中，向我飘过来更合适一点。她越来越近，越来越近，我出于本能地躲了一下，但回过头来，却根本看不到任何人影。

诡异的事情还不止这两件，回到驾驶室，我发现油表不知道什么时候空了。难道这下我就要被困在山道中了？所幸边上的路牌指示，前面不远就有一个叫做“寂静岭”的小镇，那里应该有加油站或者能找到帮忙的人吧。跑了一天的路程，我早就累了，明天再赶不到布拉姆斯，那可不行。

我沿着山道一路向着寂静岭的方向小跑，路边有一幢房子被一团浓雾围着。但当我跑近时才发现，飘在房子周围的根本不是雾，而是浓烟。这幢房子着火了！

我跑过去，看到一个女人躲在角落里。我朝她大声叫着，但她冷漠的表情显露出完全没有去救火的意思，反而斜眼看着我，好像有着无比的提防和憎恶一样。楼里传出的一声尖叫，让我没有时间再去捉摸这个女人的意思，迅速地冲进了这幢房子。

火势已经在房间里蔓延开了，火舌贪婪地吞噬着干净整齐的家具，但只有墙上那些宗教画却怪异的没有被烧毁。我在底楼搜寻了一圈，没有任何发现，但到了二楼以后，一个骇人的景象却让我生生怔住：

烛光把地上神秘的符号方阵映得通红，在圆形的方阵里，一个年幼的女孩躺在一堆蜡烛中，面容体肤已经被烧得非常凄惨，但她却只是闭着眼睛，除了因痛苦而微微抽动的身体，几乎让人怀疑已经死去。

“请让我燃烧下去吧。”我抱起她时，小女孩发出微弱的声音。我呆了一呆，但根本管不了那么多了。火引起的浓烟好像在向我鼻子里钻着，越来越稀薄的空气让我也快要窒息。我抱着女孩，从坍塌的阶梯滚落到一楼。我的双眼开始一阵阵的发黑，意识也越来越模糊。

“来人啊。有没有人救救这个孩……”

在我完全丧失意识之前，我好像听到一种奇怪的声音，它是那么的虚无缥缈，就好像发生空袭时的警报一样。随后，就是彻底的黑暗。

黑色。

彻底的黑色。

漆黑的西服、漆黑的墓土、白色的墓碑……

父亲悲痛的表情……

一掠而过的陌生的脸……

我从长椅上一下子坐起，发现自己正在一个从来没有来过的公园里。四周飘散着浓重的白雾，远处好像还有湖水轻轻荡漾的声音。难道我在这里已经昏睡过一个晚上？昨晚那个被严重烧伤的小女孩又怎么样了？是有人发现了我们，把她送去医院了吗？

我沿着公园的路找到外面街上的路牌，看样子我所在的地方就是昨晚在指示牌上看到的小镇寂静岭了。从地图来看，医院的位置并不远。

我完全不费劲就找到了这家医院，无人的医院说不出的空旷，连接待处都没有护士的影子。我在医院里一阵乱找，终于找到了电梯，让我惊喜的是，还看到了一个着装整齐的医生。

“您是医生吗？”

“你好，能够给你帮什么忙吗？”虽然说着的是礼貌的客套，但这个大夫脸上却有着所有医生里最明显的傲慢和漠不关心。

“有一个被烧伤的女孩！嗯，是昨晚发生的火灾。请问她是不是被送到了你们这里？”

“女孩？我们没有接待过任何新病人。她受伤了？”

“是烧伤！她被严重烧伤了！”

“嗯。这么说来你是她的亲戚？”这个医生还是一脸淡漠地上下打量着我。“说一下她的名字。”

“我不认识她。是昨晚在一幢起火的房子里找到她的。今天早上她不见了，我想是不是被带到医院了。难道，这里还有第二家医院？”

“嗯。我还有紧急的事情要去处理一下。对不起了，或许你可以到接待处去问一下。”

电梯门一如这个医生脸上的傲慢，生硬地关了起来。我看着指示灯在2楼停了下来，虽然有点反感，但也习惯了。做我们这行的，在跑车的路上要见识到多少的冷漠和自私啊，这又能算什么呢。所以当我跟着到了二楼，在病房里看到那个背对我的护士时，对于从她这边打探出消息的想法也没做多大指望。

这个护士奇怪地缩在角落里，拼命地抖动着身体。听到我的声音，她慢慢的转过身来。是的，护士总是能够满足我们对于女性的一切幻想，修长的双腿、细柔的腰身、柔软的胸膛。但是，这张脸，这张血肉扭曲纠结到一块的脸，完全没有任何人类的特征。况且，她布满血痕的手里，还举着一管针筒，朝我恶狠狠地靠过来。

我根本来不及思考，只好顺手抄起病床边上的铁锹，把这个完全看不出是人的护士砸倒在地上。她，不，它在地上剧烈地扭动着，看样子马上就会再次站起来。

我慌忙逃出了病房，但没想到这个医院的走廊上，也时不时会蹿出一两个怪物一样的护士，而每一次，除了惊险万分地逃开以外，我就只能选择把她们打倒。

2楼的病房大部分都关闭着，只有205室能够进入。中间的移动病床上还留着一滩血迹，和一个人体轮廓的样子，看起来就像刚才还有人躺在上面一样。在枕部留下一张初诊判断书："初步诊断为三级烧伤，病人意识丧失。受伤面积遍布全身，但伤势仅限于表皮组织和肢体，内脏无损伤，原因不明……"这看起来明显就是在描绘那个烧伤的女孩，但为什么刚才那个医生要对我说谎呢？

我正要离开这间病室，身后传来的怪声却让我停了下来。在这间观察室的隔窗里，一个穿蓝色衣服的女孩正对我意味不明地笑着。昨晚车头反光镜里的女孩在我脑里一闪而过，随即又立刻变化为那张被火烧得面目全非的脸。这分明就是那个被烧伤的女孩，她为什么会出现在这里？为什么看起来好像没有一点事情，为什么会在我停下车后诡异地出现在反光镜里？

小女孩一边看着我，一边慢慢地举起手，在窗上印下一个血红的手掌印。那个带着血的掌印看起来是如此的触目惊心，但同时，那种鲜红却又有一种蛊惑的力量。我像是受控的提线木偶，也慢慢地伸过手去，把手掌按上了那个同样的位置。

世界，好像从我掌心打开了一个黑暗的口子，无数的阴影和污秽都从其中喷溅而出，铁锈和污痕海藻一样地在墙面和地上蔓延，顷刻之间，身边的环境已经变成了一个炼狱，阴森恐怖，到处都是死人般的异味和横行的怪物。然而，当我再次按上镜子的时候，一切又都会恢复原样。通过镜子，我竟然能够使两个世界自由的产生变换，在这个疯狂的天地里，我只有一路对抗着那些恐怖恶心的怪物，一边寻找我自己的出路。

这里很多区域都有锁或者密钥要我解开才能继续前行，我来回在两个世界里奔波，躲过一次又一次怪物袭击，最后到便条里写着禁止进入的考夫曼医生的办公室，门锁在身后自动关上，而面前却逼过来一个庞大的怪物。我别无选择，只好用一切我能够找得到的武器向它身上招呼，它终于停止动弹以后，地上出现了一个神奇的符号，就像我在镇外那幢起火房子里看到的巫术方阵一样。但这次在方阵中央躺着的却不是人体，而是一个红色的三角锥状物体。在我捡起它的时候，那个女孩又在我边上出现。和上次一样，她还是一言不发地看着我，任凭我怎样向她大声询问，她都是面无表情地盯着我。渐渐的，一种类似于空袭警报的声音慢慢地响起，并将我的声音完全掩盖，而我同时也和昨晚一样，慢慢地失去了意识……

"你还好吗？"

一丝光明在我朦胧的眼皮里缓缓扩散。闪动着光泽的金色头发，嘴角那一弯轻柔的微笑，雪白的粉颈和修长的双腿。我承认第一个跃入我意识的会是想入非非，在这样一个恐怖而又杀机重重的世界里，还能看到这样一个迷人的女性，我不知道自己是否真的清醒了过来。

"对不起。我叫丽莎，是这里的实习生。看到你躺在这里不自觉叫醒了你，你是不是在等什么人，没有打扰你吧？"

"不。没有。没有。"如出一辙的，我在陌生异性面前永远学不会怎样自如的应答，永远学不会那些家伙的能耐，让异性能够留下对我的印象。"没有。我没什么事。哦，我叫特拉维斯，很高兴认识你，丽莎。"

"真的没有什么事情吗？你看起来气色非常的不好。"那一抹口红，那一点淡淡的温柔都让我有点迷醉，但是我除了有点局促不安外，还能做到什么呢。

"不，没什么，我没什么事。我不知道，大概是昨晚那场火灾让我有点脑子不清楚了吧。"我完全不知道自己在胡言乱语些什么。

"我也听说了，是那场镇外的火灾？都没人知道是怎么起火的，真可怕。还有那个女孩，爱蕾莎·格雷斯贝尔，就这样死了。真可怜……"

"爱蕾莎？她，死了？"我脑子里一片混乱，不知道是油然升起的同情心，还是为我仍然没有救出小女孩的愧疚，或者是那个在医院里出现的蓝衣女孩让我尚且惊魂不定。

"是啊。怎么，你认识她？"

"不，我不认识她！不过……但是……"我犹豫了片刻，根本不知该从何说起。无论如何，这个奄奄一息的可怜女孩是证实已经死了，我颓然低下了脸。"算了吧……"

"对不起，我要去雪松林疗养院见考夫曼医生了，再迟的话他会生气的。也许还会见到你的，放轻松点吧，特拉维斯。"

"你也是，丽莎。"

丽莎身上淡淡的香水味在我面前一晃而过，等她离开之后我方才醒悟过来她刚才说的话。虽然我并不知道考夫曼医生是什么人，也不清楚他们之间的关系，但医院里那机关重重的病房和医生办公室里潜藏的巨大怪物，让我十足怀疑这个医生和这一切的诡异脱不了关系。而我自己都未曾察觉到的是，丽莎将要和这个医生会面的信息让我隐隐有点担心，却完全不知道在担心什么。

我心急火燎地向疗养院赶去，但奇怪的是这个小镇的道路被不知名的力量破坏过，到处都是马路崩塌的断层而无法前行，所以虽然从地图上看疗养院并不远，我却不得不绕过几个圈子。在经过一个屠宰场的时候，不好的预感也让我在门前停下，进门后果然看到了骇人的东西。一个浑身都是血污、戴着三角头盔的屠夫，正在用一把足以用来斩马的大刀在肢解一个"护士"。它毫不费力气地举起大刀，插入到那个怪物护士的身体里，随即往上一撩，地上立刻多了两块对剖开的肉体，血沫飞溅中还在剧烈地颤抖着。

天幸它并没有注意到我，只是拖着那把刀，在刀身和地面尖锐的磨擦声中离开了屠宰场。我站在原地呆了片刻才敢继续往前走去，并且一路都在祈祷不要再碰上这个可怕的屠夫。

毫无悬念的，雪松林疗养院也和医院一样到处鬼魅横行，而从看护留下的日记来看，这里的病人也在过着暗无天日的日子。

在日光浴室，一个妇人披头散发地走了过来，我看到她的样子，又是惊喜，又有点愤怒。是的，她就是那个在镇外小屋边站着的，见死不救的女人。

"在那幢房子前我看到你了，没错，就是你！"我大声喝止了她前行的脚步。

她停下来，睥睨着我，完全事不关己似的："那当然，起火的就是我的房子。被你救出来的爱蕾莎就是我的女儿。"

我一震，完全没有想到这样没有人情味的残酷话会从一个母亲的嘴里说出。"既然是你的女儿，你为什么不救？为什么不叫人来帮忙？难道你想眼睁睁看着她被烧死？！"

"你不能理解吗？难道你心里没有产生过同样的想法？这个世界原来就比你想象的疯狂得多。"她一边说着，一边朝我走近了两步。不知道为什么，她这张平常麻木的脸让我隐隐有点害怕，好像会联想到另一张带给我很多阴影的脸一样。

"疯子。你是个疯子！丽莎说爱蕾莎已经死了。你知道吗？你知道吗！"

这个妇人的脸上永远不会有一丝人情味的表现，只是在刚才的漠不关心里又多了一点点鄙夷："爱蕾莎现在正跟真正带给她希望的人在一起。至于那个小女人，特拉维斯，你不要去相信她。她做的事情可能自己都搞不清。"

"……你怎么会知道我的名字？告诉我！"我朝她大声叫嚷着，但她对我不再理睬只是自顾走开。说起来非常奇怪，看着这个女人的背影，我有点不敢追上去。记忆中好像也有那么一个影子，每当它出现的时候，给我留下的就只有痛苦和恐惧的印象。

我在疗养院里四处穿梭，一路上总有一种虚幻的回音在困扰着我。一个男人和一个女人的争吵，女人的咒骂，近在耳边的害怕的抽泣声，气体从管道中泄露出的丝丝声响……

在医生办公室里找到一份病历记录，一个叫海伦·格雷迪的女病人曾经因为情绪失控被关在女性隔离间里。据记录，这个女人不断地要求和自己的孩子见面，但是在她资料上曾经有虐待亲生儿的前科，所以医生一直不答应她这个要求。而在医生办公室外的大厅里，我从地上捡起一幅儿童画，简陋的线条上写着"爸爸，妈妈和特拉维斯"。

我默然无语，手中的画纸也无力地飘落到了地上。

是的，我终于又回到了过去。这十几年在外跑车的日子，我的注意力总是要集中在货物、安全、落脚地、怎么和刁钻的客户打交道上，而完全把年幼时的过去埋藏在了记忆库的深处，甚至在山道上停车的时候，我居然都忘记了寂静岭根本不是什么陌生的小镇，而是小时候我自己生活过的地方。在懂事之前，我想我和所有普通人家庭里的孩子一样，享受着幸福的父爱和母爱。但是从我四岁那年起，不知道为什么，原来温柔的妈妈像是灵魂被恶魔占据一样，对我的态度产生了极端的改变。她一直声称我身体里有一个恶魔，她凶狠的目光像是要直接把我撕碎。爸爸有一次出差，那四天我根本不知道自己是怎么过来的，差一点，我就被妈妈打开的煤气杀死。直到一些穿着蓝色衣服，戴着口罩的人把妈妈带走，我才有了死里逃生的感觉。我无法想象我会再一次的通过那个阴暗的地道，看着地下室像一张张大的嘴把我慢慢吞进去。就是那些隔离室的铁窗，就是那上面冰冷的房间编号，就是地下让人感到不适的积水和潮湿。这一次，就算坐在门口的丽莎都不再让我心神摇荡，只是把目光盯紧了那道紧闭的门。

"丽莎。怎么你也会在这里，你也看得到那些可怕的东西吗？"

"太可怜了。她就那么呆在里面，没有人能够帮到她。想见一眼自己的孩子，这个心愿也许永远都得不到满足。"

丽莎一脸悲伤的样子让我思维混乱了起来，但耳朵里铁链挣动的幻听又在躁动不安的跳跃着。"你说什么啊。爱蕾莎，是不是爱蕾莎在里面？"

丽莎站起身来，对着我，脸上却像有无限的愤恨一样。"你应该知道那里面是什么人！"

房门一点点转开，没有任何意外的，那个铁架一般床，那被裹紧在绷带里并且用铁链拴住的躯体，那露在绷带之外的混浊的眼珠……

"妈妈？"我宛如梦游一般地说道。"爸爸说你已经死了，难道这不是真的？"

"不，他们只是骗人！他们把我关了起来，让我什么都看不到，让我什么都不知道，为的就是不让我见到你。不过我没有死，不但没有死，还求着他们把你带过来。"铁架发出怦怦的震动声，悬在空中的"妈妈"正在向我飘近。"现在，你终于来了。过来，让我好好的看看你，我的孩子。"

铁架离我越来越近，她的身体上开始刺出时伸时缩的钢尖，我甚至能够听到她因兴奋而发出的剧烈喘息。过去无数个片断像雪片一样在我脑子里飞过，我在精神恍惚的状态下，默然举起了手里的枪，对着空中那团狰狞恶心的躯体……

3 丽莎

这个世界上有各种各样的人，有的人庸庸碌碌，却懂得平凡生活中的快乐；有的人事业有成道貌岸然，但光鲜的外表下藏着的却是一颗最自私和无情的心。但无论什么样的人，有一类生物他们是一样的。那就是男人，当他们看向女人的时候，再平静的眼里总是会悄然涌动着一些欲望和贪婪，只是有的能够用理智来压制自己的本能，而有的却把本能作为一种生活方式。

这个叫作特拉维斯的人应该是属于前一类的。当他见到我的时候，我一眼就能看穿他眼睛里闪动着的是怎样一种炽烈，然而也许是生性内向和拙于言词吧，他只好克制了自己的潜意识。我不知道他在寂静岭里四处奔跑到底是为了寻找什么，这里空无一人，除了考夫曼大夫，那个巫婆以外，我想能够见得到的大概只有疗养院里那个被隔离起来的疯婆子了吧。她说的真是凄惨，但是我根本不敢进去看，因为总觉得那个声音听起来怎么也不像活人的。

今天很奇怪，我隐隐有点不安，大概是考夫曼医生给我的那把湖滨宾馆玫瑰套房的钥匙吧。我心里很清楚这是个交易，只要能够忍住一时的麻烦，女性竟然能够很轻易地得到他们想要的东西，金钱或者是地位。有的时候我真的是很难明白，究竟是女人还是男人比较好骗一点呢？对于身体的价值观，他们竟然都是如此地看重？

是的，就算像考夫曼医生这样自私而冷漠的人，为了所图也会有着之前预备的表演。甜言蜜语，关怀体贴，就好像公孔雀对着母的开屏，就好像海里的鱼为了交配而摆动自己身体吸引异性一样。我坐在剧院的观众席上，对着那空无一人的舞台，却不知道是在思考这个问题，还是单纯的出神。

特拉维斯在背后向我发出的招呼打断了我的思绪，这个男人怎么永远都是一副惊魂不定的样子呢。这里很危险吗？怎么我没有感觉到呢。除了令人比较压抑的安静以外，寂静岭整个小镇不都是那么的平和吗？

特拉维斯，你知道吗？我从小就很喜欢剧院，经常到这边来看上演的戏剧。我妈妈是个护士，我外婆也是个护士，所以我好像天生就注定一定要当个护士。但是我一直都向往能当个演员，我相信我一定有表演的天赋。

你瞧，我摆动着腰肢轻轻地靠近了你，双手扶在你的肩上，距离近到我能够细数你每一根因为不安而颤动的睫毛。特拉维斯，你知道我在无法停止地想着你吗？我想要你，想要你和我一起私奔，离开这个窒闷的地方。你和我看起来是如此的般配，不是吗？

他脖子边上的血管在起伏着，代表他呼吸不自觉地加快，那两瓣嘴唇也在似开非开地翕动着，好像有什么想说却说不出口的话。我发出格格的笑声，在他往我身上凑过来之前推开了他。看到了吗，我也能当明星，不是吗？特拉维斯笑得非常尴尬，虽然很快就平息了他那种激动，但无论如何他是被我耍弄了一次。

这一次的临时表演让我非常愉快，我几乎是哼着歌一路走到湖滨宾馆的。在玫瑰套房门前，最后我还是有点犹豫了，因为我知道我打开门后会意味着什么。但是，该来的还是要来的，不是吗？

玫瑰套房真的很温馨，一切都笼罩在朦胧的红色里，中间那个心形的床是如此优雅又如此直白地迎合着整个套房的氛围。我在想，以前是什么人会来这个昂贵的套房住上一晚呢？情侣？追逐风流的客人和把身体作为身计的那些女人？

但是没有时间让我过多地思考了，考夫曼医生命令般的语气，让我吸入了一些桌上的白色粉末。它们就像一些被引燃的火种，在我身体里迅速的蹿起一道道炽烈的热焰里。顷刻之间，我就像是激流里一艘无法自控的小木舟，颠覆在种种冲击和碰撞下。电流在我身体里疯狂的流动，那种深入骨髓的痛苦让我不由放声高叫，直到抵达巅峰的时候，整个世界好像都在下坠，在强烈的失重感里身体最深处的位置好像有一个黑洞，要把我整个人都吸入到无底的深渊里。

“这大概是你最不好的一个习惯了，总是在不该出现的地方出现。我想你是不是应该离开寂静岭了。”

考夫曼冷冰冰的声音让我一呆，随后我就看到了站在那边发呆的特拉维斯。他的表情很奇怪，好像是一种惶恐，好像是一种不平，又好像是一种掺杂着不屑的嫉妒。我没有和他多说话的打算，只是继续穿好我的衣服，并且想立即离开这个充满着暧昧同时又肮脏的玫瑰套房。

“我，还不能离开。”特拉维斯坚定的口气让我停了一下脚步。我没有想到一个在我看来懦弱、木呐的戏耍对象还会有这么坚强的表现。到底是什么，让他坚持不肯离开他眼睛里到处怪物横行的寂静岭呢。

“那么好，再努把力就可以了。”考夫曼又是那种揶喻的口气。在这个人的眼里，世界上大概没有任何事情能够比得上他自己的利益了。相比较于他，特拉维斯还是让我有一点点感动，至少特拉维斯一直执著地在寻找重要的事情，我想在这个冷清的寂静岭，我将来是不是还有机会能够碰到善良和深情的男子了呢？

我摇摇头，在街上无由的飞奔。刚才那片刻的堕落我很快就把它忘记，我只是注意到考夫曼医生和那个巫婆鬼鬼祟祟的碰头，好像要去做一件隐秘的事情。我很难理解自己的女儿被烧死，她怎么能够无动于衷，这个小镇也正因为有她这个怪异的女人而变得好像到处都充斥着不安的因素。

无论如何，我想应该去偷偷地了解一下他们的所作所为了。

4 爱蕾莎

什么是童年？从来就没有人告诉过我。我的年龄还太小，也完全不懂童年的含义和它应该有的样子。我只知道，从我睁开眼睛看到这个世界的第一天开始，我身边就总是充满着各种诡秘的东西。

妈妈平时并不凶，她只是很虔诚地读着那些经文，只是把那些长翅膀的天使的画像挂得到处都是。家里永远都是蜡烛油的味道，而我，总是要被逼迫着跟她一块作着我完全听不懂的祈祷。

在外人面前，我的妈妈和一般的母亲一样是慈爱的。他们能够看到妈妈坐在凳子上做着活计，而慈祥地看着我在阳光下疯跑；他们总是能够看到妈妈从商店里抱回很多装着食物的纸袋，里面总也缺少不了我的零食。

但是，他们又怎么能够看得到，妈妈把我关在黑房间里，对我的哀求不理不睬的时候呢；他们又怎么能够听得到，妈妈对我的打骂在房子里到处都有可能响起来的时候呢？这些，就像是妈妈每天必做的功课，每天都要进行一遍。我看得出来，妈妈并不是不喜欢我，她是带着一种信念，出于这种信念来这样对待我的。我不知道这持续不断的害怕和疼痛能够从我身上逼出什么东西来，难道是妈妈和几个同样行止诡秘的人嘴里那个“萨缪尔”？难道是我身体里有这个我听不懂的东西，所以才要这样煎熬我？

我不知道。我只清楚自己在学校永远是不开心的样子，我只知道我那些必须遵守的古怪习惯让我的老师怀疑我在家里的遭遇。那一天，几个警察叔叔上门来带走了我的妈妈，并且问我平时妈妈对我怎样。说实话，那天我真的很高兴，心里面一直压着的话很多次都在涌向我的嘴边。但是我还是不敢说，我宁愿相信妈妈这么做一定有她的原因。法官向妈妈提出质问的时候，考夫曼叔叔，那个经常偷偷来我家的医生作证我妈妈精神一切正常，并且没有任何虐待我的迹象。说起来，考夫曼叔叔在法庭上侃侃而谈的样子我有点害怕，因为他到我家来总是那么一副冷漠的样子。但是当他们商量起什么，又把眼光转向我的时候，那种蠢蠢欲动的兴奋的光芒，又让我非常的不安。据考夫曼叔叔作证，我妈妈完全是一个合格的家长，唯一的不足就是过于沉迷宗教和仪式，向我灌输了太多神话的东西，所以让小小的我得了一点幻想症，整天都有些奇异的行动。

就这样，我妈妈被取消控诉而释放了。就这样，我又开始回到日复一日的恐惧和折磨中。这一天，他们说到了仪式的日子，我妈妈在地上画下大大的巫术符号，示意我在中间躺下来，然后在我周围摆满了蜡烛。

蜡烛发出的光在我身体周围闪耀着，让我觉得从来没有过现在这样温暖。它们跳跃着，慢慢的连成一片，就好像倾倒在纸上的颜料，迅速地把我周围染遍。无数双滚烫而带着尖刺的手拼命地拉扯着我每一寸皮肤，我感觉到自己身上正在开始融化，就连面前的天花板也在被无数黑色的点占据。我身体里翻滚着岩浆一样的热流，有什么东西，黑漆漆的完全覆盖了我整个轮廓。在我最痛苦的刹那，我好像分离了开来，一个虚幻的我离开了我的躯壳，离开了这幢浓烟滚滚的房子，一直飘到公路上那辆赶着夜路的货车。

这个叔叔，不，在我眼里他和我一样的年龄，是个小男孩。我能够看到他小时候和我一样的被妈妈打骂，不同的是，他的妈妈还很讨厌他，一直骂他身体里藏着一个恶魔。他比我幸运的是，他的妈妈被带走后就再也没有回来，被关闭在精神病院里，用一层层绷带和铁链绑起来。他的爸爸受医生嘱咐，告诉他妈妈已经死了，他对此深信不疑。所以他后来见到妈妈的时候，才会那么的害怕和不知所措。他爸爸对他妈妈一片深情，就算是妻子变成了一个可怕的怪物，还是会把自己关在房间里一次又一次地写着表达对妻子深爱的信。

那一天，他拿着爸爸给的硬币去宾馆的游戏厅玩弹珠台，却不知道回到房间后他爸爸已经上吊自杀了。他就那么站在爸爸跟前，十个小时一动都不动，直到被人发现。

是的，我不知道他后来是怎么做到能够忘掉自己那些过去的，我只是很清楚，他拥有能够把自己分离的能力。是的，他在疗养院里能够见到自己的妈妈，并且毫不手软地开枪把那已经变成怪物的妈妈打倒。穿梭在剧院里，他能够听到过去发生的事情，甚至能见到那个叫做汤尼的演员在排练现场一边咳嗽，一边吐出大口大口的血。另外一个演员发现了汤尼是在湖滨宾馆遇上了那个拖着大刀的怪物，然后身体才会一下子变得千疮百孔，离奇病死的。他们只是不知道，那个戴着三角头盔的屠夫，那个可怕的行刑者，根本就是他，这个叫作特拉维斯的小孩意识里分离出来的怪物。

现在的他，在自己眼里魔物横行的寂静岭穿行，

一次次地看到屠夫残忍的手段和恐吓。那是他本能中的自我保护在阻止自己进一步走向真相，但是你知道吗，我却需要你，和我有着同样遭遇和人格分离的人，来找到所有的Flauros碎片，这样才能通过大天使梅塔特隆的力量，来抑制萨缪尔对这个小镇的影响。于是，你杀死了自己的妈妈；于是，你在舞台上镜中的世界回到自己怨恨委屈产生的时候，并且将自己思想中制造出的怪物打倒；于是，你在湖滨宾馆的厨房里，终于碰到了那个可怕的屠夫，你无路可逃，只能选择和它对峙。

是吗？你不知道它是如何产生的？你有没有看到宾馆的房间里，留下了小时候爸爸给你看的画册，那上面三角头的画像让小时候的你经常在梦中和这个可怕的怪物相遇。你爸爸离开的那四天，你不但遭受到妈妈的打骂和恐吓，你妈妈故意在你面前用菜刀劈碎小动物脑袋的行为让你受到了极大的刺激。所以当怨恨慢慢成形，慢慢在你思想的深处凝结为一个怪物的时候，就会在你前行的道路上出现这样一个残忍的屠夫。



你自己的另一个影子都无法阻止你，那么当你回到500房间，看到吊在空中没有任何血色的父亲依然和你交谈的时候，你又是什么感想呢？同样的，击倒了父亲之后，你也是显得那么的痛苦，那么的伤心。然而，你有没有想过，当你那叫天天不应，叫地地不灵的四天里，你对于没有保护好你的父亲，是否也产生过一些埋怨呢？当失去了抚养权之后的父亲，一年里只能偶尔来看你几回，你虽然很懂事的明白那不是父亲的过错，但是否又不自觉地有过一些憎恨呢？

你和我一样，都在对自己父母的恐惧和怨恨中慢慢成长了自己内心深处的一个影子，如果我不把你的父母挖出，你又怎么能在庸碌无为的货车司机生涯里，重新发现自己的潜能呢？

现在，四个Flauros碎片已经全部被你找到，你把他们组合到了核心装置上，终于能够打开那道结界之门了。

现在，我又回到了那个被烧焦的小女孩的身上，四周颤动的烛光像是越来越加快的心跳。我的妈妈，不，达丽尔·格里斯派太太和考夫曼医生，带着一群虔诚的教徒，在我边上念着一遍遍的咒语。从地底呼啸着升起一股绝对黑暗的力量，在无边无际的火焰中，我慢慢地升到了空中。周围的空间在发生扭曲，我的皮肤在被一个力量全部剥离。在颠覆整个世界的动荡中，我已经变作了火焰的君主，破坏的帝王。是的，我是萨缪尔，是你们几百年来一直试图召唤的魔神。火焰的风暴像是陨落的流星，拼命地击打着你经过的地面，我能够毁灭一切人的常性和信念，却不知道为什么，我怎么就毁灭不了你，一个手上捧着封魔锥体的男人？

远古而来的神圣力量令我完全无法抵抗，在地下祭坛即将崩塌前的动荡里，我被三角锥体里释放出的光线击中，我身上到处都在分崩离析，最后，我紧缩为一个幻体，回到祭坛上那个小女孩的身体里，而她，重新变为一个婴儿。

谢谢你，特拉维斯。是你让我得到了一次转生的机会。作为代价，你也经历了一次重新面对自己过去的机会。该拾回的回忆，终于都还给了你。该正视自己的怨恨和意念，你已经亲手完成了毁灭。

现在，你回到货车上，重新把油量表归零。也许这代表着你不愿再回到这里，也许，这代表着你将彻底遗忘你心里的寂静岭并开始全新的生活。再见了，特拉维斯，我的意识也在慢慢地散去，将要被封闭在一个婴儿朦胧的世界里。在这个世界，没有一切的不安，没有一切的恐惧，有的只是一双温暖的手，来自于一个叫作丽莎的护士……

尾声

“哈里，真是不敢相信，你来看，这里有个婴儿。”

“快抱起来。啊，还是个女孩。”

“……雪莉，我们把她叫作雪莉吧。”

“仪式失败了，一般的灵魂都丢失了。”

“没有关系，我们至少还有一半，不是吗，考夫曼医生？只要坚持用召唤的咒语，那么另一半灵魂得知她的痛苦，就一定会到来的。”

“这，可能需要很长的时间。”

“没关系，我们，等得住。”

后记

《寂静岭》系列像是一个魔方，在既有的宗教和人性主题下，有着每个人都能引申出自己读解的多义性。事实上，《起源》的故事非常的简单，它就像是一代和三代之间的一面镜子，从一个外来人特拉维斯的身上折射出爱蕾莎和海瑟（三代主人公）之间，分裂意识的融合和对立。

这个系列最大的魅力就在于通读过所有的结局后，你仍然无法从一些象征意味的语焉不详的细节里归纳出全部的事实。在《起源》的Bad ending中，似乎揭露出特拉维斯对母亲的反抗曾经造就了他枪杀母亲和目击者的惨剧，并且一直被关在疯人院里。然而，这个结局无从解释小时候的特拉维斯根本没有能力制造这个事件，或者又如何断定实际上被关在精神病院的是特拉维斯自己，小时候的虐待完全是自己假想的产物？

在游戏中一篇memo上，通过达丽尔发给考夫曼的电报上，可以得知理查德·格雷迪也曾经是他们计划的参与者之一，这就不难解释为什么特拉维斯小时候会遭受到和爱蕾莎一样的虐待和精神折磨。然而，游戏中表现理查德的地方完全是对妻子的思念和无法挽救她的痛心疾首，却没有其他任何细节揭示过他在这场仪式中究竟扮演什么角色？又或者，特拉维斯对于父母的回忆，根本就是一个颠倒结果的扭曲事实？

对于Flauros的起源，游戏里给出的解释让网上的研究者百思不得其解。汉朝通使西域的张骞和十八世纪写出过《僧侣》（The Monk）的哥特体小说作者又和这个封魔的装置能够产生任何联系吗？事实上，《寂静岭》系列中这个崇拜堕天使的宗教很大一部分来自于萨满教。萨满教起源于渔猎时代，在中北亚满蒙地区以及欧洲北部和西亚、西伯利亚地区都盛行的宗教。萨满教相信万物有灵，拜火，并且会将自然界的万物，哪怕是惧怕的对象都创造为诸神。而他们浓重的巫术背景，也无疑为该系列游戏提供了借鉴。再来反观张骞，一生出使西域数次，曾在匈奴被迫娶妻生子。他为汉朝建立的功绩并不局限于开通丝绸之路，并随卫青以及联合乌孙、康居、月氏、大夏等打击匈奴。然而公元前121年随李广出征时因延误军期，按例当斩，只是念在有功而被废为庶人。这么一个伟大的文化使节，他身上所遭遇到的来自感恩和不公对待的矛盾，其实也和《寂静岭》系列几个主人公不停挣扎在自己心魔中的经历有所相像吧。

开头的一个章节，完全是我个人臆造的。三角头这个重要的反面形象，根据一二代中的一些memo，已经很清楚是来自于南北战争时期的行刑者，而根据萨满教对人类灵魂转世的信奉和概念，也许在不断加入赎罪者的寂静岭，一个怨念的起源，也许更适合于这轮回无常的心理分裂的世界吧？ □文/Silence

スーパーロボット大戦 Scramble Commander the 2nd

PS2	本刊译名：超级机器人大战 特勤指挥官2		
BANPRESTO	7329日元	2007年11月1日	
即时战略	DVD-ROM	日版	1人	66KB

继上期的流程攻略后，本期继续奉上《机战sc2》我方机体档案的研究部分。其他本作相关资料也会在日后的《机战fan》上推出，还请大家多多支持。

□文/龙马

剧本 超兽机神 断空我 ダンクーガ

初期能力			
HP	17000	EN回复	10
レーダー	240	装甲	22
最高速度	70	型号	M

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	450	30	18	0	35	0	
格斗2	500	40	20	0	35	0	
格斗3	650	27	22	35	0	0	
格斗4	550	34	19	35	0	0	
格斗5	600	22	21	35	0	0	
连装キャノン炮	800	240	28	0	20	0	
パルスレーザー	300	150	20	0	0	0	
地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：○、水中：○							

武器（空中/宇宙形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	450	1	30	18	0	35	0
格斗2	500	1	40	20	0	35	0
格斗3	650	1	27	22	35	0	0
格斗4	550	1	34	19	35	0	0
连装キャノン炮	800	3	240	28	0	20	0
パルスレーザー	300	3	150	20	0	0	0
地形适应 空中：△、宇宙：○、地面：×、水中：○							

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
格斗乱舞	5000	400	120	30%	110	圆锥	范围内的一架机体	スタン+5秒
断空炮フォーメーション	5500	500	250	50%	120	直线	范围内的全部机体	无
断空剑	7000	500	150	70%	130	直线	范围内的一架机体	无

剧本 圣战士丹派因 ビルバイン

初期能力			
HP	10000	EN回复	25
レーダー	350	装甲	15
最高速度	160	型号	SS

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
オーラビームソード1	300	1	16	10	0	30	0
オーラビームソード2	300	1	16	10	0	30	0
ダブルオーラソード1	250	1	15	18	20	30	0
ダブルオーラソード2	200	1	5	7	0	30	0
ダブルオーラソード3	300	1	20	27	20	30	0
オーラビームライフル	200	3	200	7	0	0	0
オーラキャノン	400	3	300	23	10	10	0
地形适应 空中：×、宇宙：△、地面：○、水中：△							

武器（空中/宇宙形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
オーラビームソード1	300	1	16	10	0	30	0
オーラビームソード2	300	1	16	10	0	30	0
ダブルオーラソード1	250	1	15	18	20	30	0
ダブルオーラソード2	200	1	5	7	0	30	0
ダブルオーラソード3	300	1	20	27	20	30	0
オーラビームライフル	200	3	200	7	0	0	0
オーラキャノン	400	3	300	23	10	10	0
地形适应 空中：○、宇宙：○、地面：×、水中：△							

武器（飞行形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
オーラキャノン	400	3	320	30	10	10	0
地形适应 空中：◎、宇宙：○、地面：×、水中：△							

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
オーラキャノン	3600	500	150	40%	110	直线	范围内的敌方机体	无
ダブルオーラ斩り	5500	500	130	60%	100	直线	范围内的一架机体	无

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
オーラソード1	300	1	15	13	20	20	0
オーラソード2	270	1	15	12	20	20	0
オーラソード3	280	1	9	12	20	20	0
オーラソード4	300	1	5	12	0	20	0
オーラショット	50	3	300	10	0	0	0
地形适应 空中：×、宇宙：△、地面：○、水中：○							

武器（空中/宇宙形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
オーラ斩り	500	1	20	27	30	30	0
オーラソード1	300	1	15	13	20	20	0
オーラソード2	270	1	15	12	20	20	0
オーラソード3	280	1	9	12	20	20	0
オーラソード4	300	1	5	12	0	20	0
オーラショット	50	3	300	10	0	0	0
地形适应 空中：◎、宇宙：○、地面：×、水中：○							

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
オーラ斩り	3500	400	100	60%	100	直线	范围内的一架机体	无

剧本 机动战士Z高达 Zガンダム

初期能力			
HP	12500	EN回复	20
レーダー	240	装甲	10
最高速度	180	型号	S

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ビーム・サーベル1	330	1	30	20	0	10	0
ビーム・サーベル2	330	1	25	20	0	10	0
ロングビーム・サーベル	400	1	33	25	0	20	0
格斗	200	1	14	11	0	0	0
バルカン炮	30	3	150	5	0	0	0
ビーム・ライフル	180	3	240	13	20	20	0
グレネード・ランチャー	250	3	300	38	30	30	0
地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：○、水中：△							

武器（宇宙形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ビーム・サーベル1	330	1	30	20	0	10	0
ビーム・サーベル2	330	1	25	20	0	10	0
ロングビーム・サーベル	400	1	33	25	0	20	0
バルカン炮	30	3	150	5	0	0	0
ビーム・ライフル	180	3	240	13	20	20	0
グレネード・ランチャー	250	3	300	38	30	30	0
地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：×、水中：△							

武器（飞行形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ビーム・ガン	80	3	300	5	0	20	0
ビーム・ライフル	150	3	600	10	0	30	0
地形适应 空中：◎、宇宙：○、地面：×、水中：△							

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
ロングビーム・サーベル	3000	300	100	20%	100	直线	范围内的一架机体	无

剧本 机动战士Z高达 百式

初期能力			
HP	10600	EN回复	20
レーダー	240	装甲	10
最高速度	60	型号	S

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ビーム・サーベル1	300	1	17	20	0	10	0
ビーム・サーベル2	300	1	16	20	0	10	0
ビーム・サーベル3	360	1	28	24	0	10	0
ビーム・サーベル4	300	1	16	20	0	10	0
60mmバルカン炮	30	3	150	5	0	0	0
ビーム・ライフル	180	3	240	12	10	5	0
クレイ・バズーカ	250	3	240	20	10	30	0
地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：○、水中：△							

武器（宇宙形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ビーム・サーベル1	300	1	17	20	0	10	0
ビーム・サーベル2	300	1	16	20	0	10	0
ビーム・サーベル3	360	1	28	24	0	10	0
60mmバルカン炮	30	3	150	5	0	0	0
ビーム・ライフル	180	3	240	12	10	5	0
クレイ・バズーカ	250	3	240	20	10	30	0
地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：×、水中：△							

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
メガ・バズーカ・ランチャー	5000	500	200	55%	100	直线	范围内的全部机体	敌机装甲-5%

剧本 机动战士Z高达 リックディアス

初期能力			
HP	10600	EN回复	20
レーダー	240	装甲	10
最高速度	50	型号	S

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ビーム・サーベル1	270	1	28	20	0	10	0
ビーム・サーベル2	270	1	28	20	0	10	0
タックル	310	1	33	21	0	0	0
格斗	270	1	16	18	0	0	0
バルカンファランクス	30	3	150	5	0	0	0
ビーム・ピストル	180	3	240	12	0	0	0
クレイ・バズーカ	250	3	240	20	0	20	0
地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：○、水中：△							

武器（宇宙形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ビーム・サーベル1	270	1	28	20	0	10	0
ビーム・サーベル2	270	1	28	20	0	10	0
タックル	310	1	33	21	0	0	0
バルカンファランクス	30	3	150	5	0	0	0
ビーム・ピストル	180	3	240	12	0	0	0
クレイ・バズーカ	250	3	240	20	0	20	0
地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：×、水中：△							

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
ビーム・ピストル	2500	200	150	10%	90	直线	范围内的敌方机体	无

剧本 机动战士Z高达 ガンダムMk-Ⅱ

初期能力			
HP	10800	EN回复	20
レーダー	240	装甲	10
最高速度	60	型号	S

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ビーム・サーベル1	260	1	23	20	0	10	0
ビーム・サーベル2	260	1	18	20	0	10	0
ビーム・サーベル3	280	1	33	21	0	10	0
ビーム・サーベル4	280	1	18	21	0	10	0
バルカン・ポッド	30	3	150	5	0	0	0
ビーム・ライフル	180	3	240	14	10	10	0
ハイパー・バズーカ	250	3	240	20	10	15	0
地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：○、水中：△							

武器（宇宙形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ビーム・サーベル1	260	1	23	20	0	10	0
ビーム・サーベル2	260	1	18	20	0	10	0
ビーム・サーベル3	280	1	33	21	0	10	0
バルカン・ポッド	30	3	150	5	0	0	0
ビーム・ライフル	180	3	240	14	10	10	0
ハイパー・バズーカ	250	3	240	20	10	15	0
地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：×、水中：△							

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
ビーム・ライフル（连击）	3500	350	100	60%	100	直线	范围内的一架机体	无

剧本 逆袭的夏亚 νガンダム

初期能力			
HP	15000	EN回复	25
レーダー	300	装甲	10
最高速度	60	型号	S

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ビーム・サーベル1	400	1	22	22	0	10	0
ビーム・サーベル2	400	1	26	22	0	10	0
ビーム・サーベル3	450	1	15	25	0	10	0
ビーム・サーベル4	400	1	15	22	0	10	0
60mmバルカン炮	60	3	15	10	0	0	0
ビーム・ライフル	180	3	240	10	0	10	0
ニュー・ハイパー・バズーカ	250	3	240	30	10	10	0
フィン・ファンネル	200	2	600	30	0	0	0
地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：○、水中：△							

武器（宇宙形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ビーム・サーベル1	400	1	22	22	0	10	0
ビーム・サーベル2	400	1	26	22	0	10	0
ビーム・サーベル3	450	1	15	25	0	10	0
60mmバルカン炮	60	3	15	10	0	0	0
ビーム・ライフル	180	3	240	10	0	10	0
ニュー・ハイパー・バズーカ	250	3	240	30	10	10	0
フィン・ファンネル	200	2	600	30	0	0	0

地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：×、水中：△

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
フィン・ファンネル	4500	750	100	60%	120	自由	范围内的敌方机体	无

剧本 魔神Z マジンガーZ

初期能力				
HP	18000	EN回复	10
レーダー	240	装甲	35
最高速度	160	型号	S

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	550	1	20	18	5	0	0
格斗2	600	1	20	20	5	0	0
格斗3	600	1	20	20	5	0	0
タックル	650	1	23	22	5	0	0
光子力ビーム	200	3	200	9	10	10	0
ロケットパンチ	1000	2	300	50	30	20	0
ドリルミサイル	150	3	300	6	0	0	0
アイアンカッター	1200	2	300	65	50	30	0
ミサイルパンチ	300	3	250	12	0	0	0

地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：○、水中：○

武器（空中/宇宙形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	550	1	15	18	5	0	0
格斗2	600	1	11	20	5	0	0
タックル	650	1	23	22	5	0	0
スクランダーカッター	550	1	40	22	0	0	0
光子力ビーム	200	3	200	9	10	10	0
ロケットパンチ	1000	2	300	50	30	20	0
ドリルミサイル	150	3	300	6	0	0	0
アイアンカッター	1200	2	300	65	50	30	0
ミサイルパンチ	300	3	250	12	0	0	0

地形适应 空中：○、宇宙：○、地面：×、水中：○

武器（飞行形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
サザンクロスナイフ	150	3	400	12	0	0	0

地形适应 空中：○、宇宙：○、地面：×、水中：○

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
ルストハリケーン	4000	400	130	60%	110	圆锥	范围内的全部机体	敌机装甲-5%
ブレストファイヤー	6500	500	200	50%	120	直线	范围内的全部机体	无

剧本 大魔神 グレートマジンガー

初期能力				
HP	19000	EN回复	10
レーダー	240	装甲	30
最高速度	160	型号	S

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
マジンガーブレード1	500	1	25	20	10	0	0
マジンガーブレード2	500	1	26	20	10	0	0
マジンガーブレード3	550	1	22	22	10	0	0
ニーインパルスキック	550	1	25	23	30	0	0
バックスピンキック	480	1	25	19	10	0	0
サンダーブレーク	650	1	50	41	0	0	2
アトミックパンチ	1000	2	300	45	30	15	0
ドリルプレッシャーパンチ	1200	2	300	58	40	20	0
ネーブルミサイル	250	3	250	11	5	10	0

地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：○、水中：○

武器（空中/宇宙形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
マジンガーブレード1	500	1	18	20	10	0	0
マジンガーブレード2	500	1	19	20	10	0	0
ニーインパルスキック	550	1	25	23	30	0	0
バックスピンキック	480	1	19	19	10	0	0
サンダーブレーク	650	1	50	41	0	0	2
アトミックパンチ	1000	2	300	45	30	15	0
ドリルプレッシャーパンチ	1200	2	300	58	40	20	0
ネーブルミサイル	250	3	250	11	5	10	0

地形适应 空中：○、宇宙：○、地面：×、水中：○

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
サンダーブレーク	7000	500	180	65%	110	圆锥	范围内的全部机体	スタン+5秒
ブレストバーン	6500	500	200	55%	120	直线	范围内的全部机体	无

剧本 盖塔机器人G ゲッタードラゴン

初期能力				
HP	19000	EN回复	10
レーダー	300	装甲	22
最高速度	160	型号	L

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ゲッタートマホーク1	500	1	40	17	0	35	0
ゲッタートマホーク2	500	1	40	17	0	35	0
ゲッタートマホーク3	650	1	37	22	0	35	0
ゲッタートマホーク4	650	1	36	22	0	35	0
格斗	550	1	60	18	0	0	0
スピンカッター	800	1	38	27	5	0	0
ゲッタービーム	800	3	300	23	0	45	0
ダブルトマホークブーメラン	350	2	200	25	30	0	0

地形适应 空中：×、宇宙：◎、地面：○、水中：△

武器（空中/宇宙形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ゲッタートマホーク1	500	1	40	17	0	35	0
ゲッタートマホーク2	500	1	40	17	0	35	0
ゲッタートマホーク3	650	1	37	22	0	35	0
格斗	550	1	60	18	0	0	0
スピンカッター	800	1	38	27	5	0	0
ゲッタービーム	800	3	300	23	0	45	0
ダブルトマホークブーメラン	350	2	200	25	30	0	0

地形适应 空中：◎、宇宙：◎、地面：×、水中：△

武器（飞行形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ゲッタービーム	800	3	300	23	0	45	0

地形适应 空中：◎、宇宙：◎、地面：×、水中：△

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
ゲッタービーム	4500	500	300	60%	105	直线	范围内的全部机体	无
シャインスパーク	8500	600	150	85%	120	直线	范围内的一架机体	无

剧本 盖塔机器人G ゲッターライガー

初期能力				
HP	19000	EN回复	10
レーダー	300	装甲	22
最高速度	70	型号	L

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	500	1	24	18	0	0	0
格斗2	500	1	36	18	0	0	0
格斗3	900	1	55	33	20	0	0
格斗4	750	1	26	27	0	0	0
格斗5	650	1	24	23	0	0	0
ドリルアーム	1100	1	47	40	30	0	0
ライガーミサイル	400	3	300	17	0	20	0
チェーンアタック	800	2	200	34	0	20	0

地形适应 空中：△、宇宙：◎、地面：◎、水中：△

武器（空中/宇宙形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	500	1	24	18	0	0	0
格斗2	500	1	36	18	0	0	0
格斗3	900	1	55	33	20	0	0
格斗4	750	1	26	27	0	0	0
ドリルアーム	1100	1	47	40	30	0	0
ライガーミサイル	400	3	300	17	0	20	0
チェーンアタック	800	2	200	34	0	20	0

地形适应 空中：△、宇宙：◎、地面：×、水中：△

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
ドリルアーム	6000	500	180	95%	110	直线	范围内的一架机体	敌机装甲-5%

剧本 盖塔机器人G ゲッターポセイドン

初期能力				
HP	19000	EN回复	10
レーダー	300	装甲	22
最高速度	60	型号	L

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	600	1	27	18	10	0	0
格斗2	600	1	27	18	10	0	0
格斗3	800	1	22	29	10	20	0
格斗4	700	1	22	25	10	20	0
格斗5	720	1	43	26	10	20	0
格斗6	900	1	40	32	10	20	0
ゲッターサイクロン	400	3	150	13	30	0	0
ストロングミサイル	500	3	300	30	0	0	0

地形适应 空中：△、宇宙：◎、地面：○、水中：◎

武器（空中/宇宙形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	600	1	27	18	10	0	0
格斗2	600	1	27	18	10	0	0
格斗3	800	1	22	29	10	20	0
格斗4	700	1	22	25	10	20	0
格斗5	720	1	43	26	10	20	0
格斗6	900	1	40	32	10	20	0
ゲッターサイクロン	400	3	150	13	30	0	0

地形适应 空中：△、宇宙：◎、地面：×、水中：◎

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
大雪山おろし	5500	500	80	60%	110	圆柱	范围内的一架机体	スタン+5秒

剧本 超电磁空巴特拉V コン・バトラーV

初期能力				
HP	22000	EN回复	10
レーダー	300	装甲	20
最高速度	160	型号	L

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ツインランサー1	700	1	40	24	10	35	0
ツインランサー2	750	1	30	26	10	35	0
格斗1	550	1	35	15	75	0	0
格斗2	550	1	30	15	0	0	0
超电磁ヨーヨー	1000	1	80	30	30	0	0
ビッグブラスト	600	3	300	20	0	0	0
アトミックバーナー	650	3	60	18	0	0	0
Vレーザー	600	3	80	28	0	30	0

地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：○、水中：○

武器（空中/宇宙形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ツインランサー1	700	1	40	24	10	35	0
ツインランサー2	750	1	30	26	10	35	0
格斗1	550	1	35	15	75	0	0
超电磁ヨーヨー	1000	1	80	30	30	0	0
ビッグブラスト	600	3	300	20	0	0	0
アトミックバーナー	650	3	60	18	0	0	0
Vレーザー	600	3	80	28	0	30	0

地形适应 空中：○、宇宙：○、地面：×、水中：○

武器（飞行形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
バトルチェーンソー	4000	3	600	26	0	0	0

地形适应 空中：○、宇宙：○、地面：×、水中：○

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
グランダッシャー	9000	650	350	80%	115	直线	范围内的一架机体	无
超电磁スピン	10000	750	250	80%	120	直线	范围内的一架机体	スタン+5秒

剧本 勇者莱丁 ライディーン

初期能力				
HP	20000	EN回复	10
レーダー	300	装甲	20
最高速度	60	型号	L

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗	800	1	43	20	75	0	0
ゴッドブレイカー1	600	1	27	20	0	0	0
ゴッドブレイカー2	600	1	26	20	0	0	0
ゴーガンソード	700	1	27	23	0	0	0
ゴッドアルファ	1100	1	50	37	20	0	0
ゴッドプレッシャー	1200	1	55	45	0	0	1
ゴッドゴーガン1	800	3	200	32	0	20	0
ゴッドゴーガン2	300	3	300	36	0	20	0
ゴッドミサイル	400	3	80	13	0	0	0

地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：○、水中：○

武器（空中/宇宙形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗	800	1	43	20	75	0	0
ゴッドブレイカー1	600	1	27	20	0	0	0
ゴーガンソード	700	1	27	23	0	0	0
ゴッドアルファ	1100	1	50	37	20	0	0
ゴッドプレッシャー	1200	1	55	45	0	0	1
ゴッドゴーガン1	800	3	200	32	0	20	0
ゴッドゴーガン2	300	3	300	36	0	20	0
ゴッドミサイル	400	3	80	13	0	0	0

地形适应 空中：○、宇宙：○、地面：×、水中：○

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
ゴッドバード	9500	700	320	80%	115	直线	范围内的一架机体	无
ゴッドボイス	8000	800	180	80%	120	圆锥	范围内的全部机体	敌机装甲-5%

剧本 勇者莱丁 ブルーガー

初期能力			
HP	13000	EN回复	10
レーダー	240	装甲	15
最高速度	140	型号	S

武器（飞行形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
20ミリバルカン	50	3	300	2	0	0	0
ミサイル	150	3	600	15	0	10	0

地形适应 空中：◎、宇宙：◎、地面：×、水中：×

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
ミサイル攻击	2000	100	100	25%	100	圆锥	范围内的全部机体	无

剧本 马克罗斯 可曾记得爱 VF－1A & VF－1S

初期能力			
HP	9500	EN回复	20
レーダー	600	装甲	3
最高速度	160	型号	SS

武器（パイロット地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	350	1	9	15	0	10	0
格斗2	350	1	10	15	0	10	0
格斗3	300	1	9	13	0	10	0
格斗4	380	1	15	16	0	10	0
レーザー机枪	80	3	150	3	0	0	0
ガンポッド	100	3	200	15	0	0	0

地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：○、水中：○

武器（パイロット空中形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	350	1	9	15	0	10	0
格斗2	350	1	10	15	0	10	0
格斗3	300	1	9	13	0	10	0
レーザー机枪	80	3	150	3	0	0	0
ガンポッド	100	3	200	15	0	0	0

地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：×、水中：○

武器（ガウォーク地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
头部レーザー机枪	80	3	150	3	0	0	0
ガンポッド	100	1	200	15	0	0	0
マイクロミサイルポッド	150	3	400	17	30	30	0

地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：○、水中：○

武器（ガウォーク空战形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
头部レーザー机枪	80	3	150	3	0	0	0
ガンポッド	100	1	200	15	0	0	0
マイクロミサイルポッド	150	3	400	17	30	30	0

地形适应 空中：◎、宇宙：○、地面：×、水中：×

武器（ファイター飞行形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ガンポッド	100	3	200	15	0	0	0
マイクロミサイルポッド	150	3	400	17	30	30	0

地形适应 空中：◎、宇宙：◎、地面：×、水中：×

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
ガトリングアタック	3000	250	100	30%	100	圆锥	范围内的敌方机体	无

剧本 马克罗斯 零 VF－0A

初期能力			
HP	10500	EN回复	20
レーダー	500	装甲	5
最高速度	200	型号	SS

武器（バトロイド地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	350	1	11	15	0	10	0
格斗2	350	1	12	15	0	10	0
格斗3	300	1	20	13	0	10	0
格斗4	380	1	15	16	0	10	0
レーザー机枪	80	3	150	3	0	0	0
ガンポッド	100	3	200	15	0	0	0

地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：○、水中：○

武器（バトロイド空中形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	350	1	11	15	0	10	0
格斗2	350	1	12	15	0	10	0
格斗3	300	1	20	13	0	10	0
レーザー机枪	80	3	150	3	0	0	0
ガンポッド	100	3	200	15	0	0	0

地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：×、水中：○

武器（ガウォーク地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
レーザー机枪	80	3	150	3	0	0	0
ガンポッド	100	3	200	15	0	0	0
中距离空对空ミサイル	200	3	300	21	30	20	0

地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：○、水中：○

武器（ガウォーク空中形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
レーザー机枪	80	3	150	3	0	0	0
ガンポッド	100	3	200	15	0	0	0
中距离空对空ミサイル	200	3	300	21	30	20	0

地形适应 空中：◎、宇宙：○、地面：×、水中：×

武器（ファイター飞行形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ガンポッド	100	3	200	15	0	0	0
中距离空对空ミサイル	200	3	300	62	30	20	0

地形适应 空中：◎、宇宙：◎、地面：×、水中：×

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
ガトリングアタック	3000	250	100	30%	100	圆锥	范围内的敌方机体	无

剧本 马克罗斯 零 VF－0A特攻突击仕様

初期能力			
HP	10500	EN回复	20
レーダー	500	装甲	5
最高速度	250	型号	SS

武器（バトロイド地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	350	1	11	14	0	10	0
格斗2	350	1	12	14	0	10	0
格斗3	300	1	20	12	0	10	0
格斗4	380	1	15	15	0	10	0
レーザー机枪	80	3	150	3	0	0	0
ガンポッド	100	3	200	15	0	0	0

地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：○、水中：○

武器（バトロイド空中形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	350	1	11	14	0	10	0
格斗2	350	1	12	14	0	10	0
格斗3	300	1	20	12	0	10	0
レーザー机枪	80	3	150	3	0	0	0
ガンポッド	100	3	200	15	0	0	0

地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：×、水中：○

武器（ガウォーク地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
レーザー机枪	80	3	150	3	0	0	0
ガンポッド	100	3	200	15	0	0	0
中距离空对空ミサイル	200	3	300	19	20	20	0
マイクロミサイルランチャー	150	3	300	33	30	30	0

地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：○、水中：○

武器（ガウォーク空中形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
レーザー机枪	80	3	150	3	0	0	0
ガンポッド	100	3	200	15	0	0	0
中距离空对空ミサイル	200	3	300	19	20	20	0
マイクロミサイルランチャー	150	3	300	33	30	30	0

地形适应 空中：◎、宇宙：○、地面：×、水中：×

武器（ファイター飞行形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ガンポッド	100	3	200	15	0	0	0
中距离空对空ミサイル	200	3	300	35	20	10	0
マイクロミサイルランチャー	150	3	300	45	30	20	0

地形适应 空中：◎、宇宙：◎、地面：×、水中：×

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
ミサイル前门发射	4500	350	120	40%	100	圆锥	范围内的敌方机体	无

剧本 神魂合体 ゴーダンナー

初期能力			
HP	15000	EN回复	10
レーダー	240	装甲	20
最高速度	70	型号	M

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	550	1	28	25	0	0	0
格斗2	550	1	28	25	0	0	0
格斗3	650	1	25	30	10	0	0
格斗4	650	1	31	30	10	0	0
格斗5	700	1	37	35	10	10	0
格斗6	700	1	42	35	10	10	0
格斗7	600	1	28	27	10	0	0

地形适应 空中：×、宇宙：△、地面：○、水中：○

剧本 神魂合体 ゴーダンナーツインドライブモード（ゴーオクサー）

初期能力			
HP	27000	EN回复	20
レーダー	300	装甲	35
最高速度	70	型号	M

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	800	1	26	22	20	0	0
格斗2	900	1	16	25	20	0	0
格斗3	800	1	20	28	20	0	0
格斗4	800	1	34	30	20	0	0
格斗5	900	1	17	28	20	0	0
カウンターナックル	1400	1	41	47	60	0	0
ブレイカーシュート	1200	1	46	39	20	0	0
ソウルスピンクラッシャー	1400	1	37	47	40	0	0
スパイラルファイヤー	1200	1	42	60	0	50	0

地形适应 空中：×、宇宙：○ 地面：○、水中：○

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
ファイヤーソウルブレイカー	8500	700	150	70%	130	直线	范围内的一架机体	无

剧本 神魂合体 ゴーダンナーツインドライブモード（ネオオクサー）

初期能力			
HP	26000	EN回复	20
レーダー	300	装甲	35
最高速度	70	型号	M

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	800	1	26	22	10	0	0
格斗2	900	1	16	25	10	0	0
格斗3	800	1	20	28	10	0	0
格斗4	800	1	34	30	10	0	0
格斗5	900	1	17	28	10	0	0
カウンターナックル	1400	1	41	47	50	0	0
ブレイカーシュート	1200	1	46	39	10	0	0
ソウルスピンクラッシャー	1400	1	37	47	0	50	0
スパイラルファイヤー	1200	1	42	60	30	0	0

地形适应 空中：×、宇宙：○ 地面：○、水中：○

必杀技

名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
ソウルブレイカー	7500	700	150	60%	120	直线	范围内的一架机体	无

剧本 神魂合体 ゴーオクサー

初期能力			
HP	12000	EN回复	10
レーダー	240	装甲	15
最高速度	70	型号	M

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	400	1	26	20	10	0	0
格斗2	450	1	29	23	10	0	0
格斗3	650	1	25	25	10	0	0
格斗4	650	1	25	23	10	0	0
格斗5	700	1	30	25	10	0	0
格斗6	700	1	16	28	10	0	0
エンジェルバレット	150	3	300	8	0	5	0
ディメンションスナイパー	350	3	300	16	10	20	2

地形适应 空中：×、宇宙：△、地面：○、水中：○

剧本 神魂合体 ネオオクサー

初期能力			
HP	11000	EN回复	10
レーダー	240	装甲	15
最高速度	70	型号	M

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	400	1	25	20	5	0	0
格斗2	500	1	25	25	5	0	0
格斗3	450	1	25	23	5	0	0
格斗4	500	1	25	25	5	0	0
格斗5	550	1	25	28	5	0	0
格斗6	500	1	16	25	5	0	0
クラビディボンバー	300	3	300	16	20	0	1

地形适应 空中：×、宇宙：△、地面：○、水中：○

剧本 神魂合体 Gガンナー

初期能力			
HP	15000	EN回复	20
レーダー	240	装甲	20
最高速度	60	型号	M

武器（地上形态）

名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	400	1	33	20	0	0	0
格斗2	400	1	33	20	0	0	0
格斗3	300	1	37	15	0	0	0
格斗4	300	1	45	15	0	0	0
ガトリングアーム	200	3	250	10	0	0	0
ウイングキャノン	300	3	300	38	30	20	0
ストロングバスター	700	3	400	44	50	20	0

地形适应 空中：×、宇宙：△、地面：○、水中：○

必杀技								
名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
ストロングバスター	5000	500	300	45%	110	直线	范围内的一架机体	无

剧本 神魂合体 コアガンナー

初期能力			
HP	12000	EN回复	10
レーダー	240	装甲	10
最高速度	70	型号	M

武器(地上形态)							
名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	300	1	21	15	0	0	0
格斗2	350	1	31	17	0	0	0
格斗3	300	1	30	15	0	0	0
格斗4	350	1	24	17	0	0	0
ガトリングアーム	50	3	250	5	0	0	0
ミサイルランチャー	700	3	300	20	30	20	0

地形适应 空中：×、宇宙：△、地面：○、水中：○

剧本 神魂合体 コスモダイバー

初期能力			
HP	10000	EN回复	10
レーダー	240	装甲	10
最高速度	80	型号	S

武器(地上形态)							
名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	300	1	26	17	0	0	0
格斗2	200	1	16	11	0	0	0
格斗3	250	1	20	14	0	0	0
格斗4	300	1	34	17	0	0	0
格斗5	250	1	17	14	0	0	0
ダイバーショット1	200	3	300	12	20	0	0
ダイバーショット2	200	3	300	24	20	0	0

地形适应 空中：×、宇宙：△、地面：○、水中：○

武器(宇宙形态)							
名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	300	1	26	17	0	0	0
格斗2	200	1	16	11	0	0	0
格斗3	250	1	20	14	0	0	0
格斗4	300	1	34	17	0	0	0
ダイバーショット1	200	3	300	12	20	0	0
ダイバーショット2	200	3	300	24	20	0	0

地形适应 空中：×、宇宙：◎、地面：×、水中：◎

必杀技								
名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
ダブル・トルネード	2800	250	200	30%	100	直线	范围内的全部机体	无

剧本 神魂合体 セレブレイダー

初期能力			
HP	12000	EN回复	10
レーダー	240	装甲	10
最高速度	70	型号	M

武器(地上形态)							
名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	450	1	24	20	0	0	0
格斗2	450	1	20	20	0	0	0
格斗3	450	1	20	20	0	0	0
ビームサーベル1	500	1	33	25	10	10	0
ビームサーベル2	500	1	37	25	10	10	0
ビームサーベル3	500	1	38	25	10	10	0
エンジェルバレット	150	3	300	7	5	0	0

地形适应 空中：×、宇宙：△、地面：○、水中：○

必杀技								
名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
剑变化(ゴーダンナーTDM)	15000	800	150	80%	110	直线	范围内的一架机体	无
剑变化(ブレイドガイナー)	11000	800	150	75%	110	直线	范围内的一架机体	无

剧本 多元变奏曲 ラーゼフォン

初期能力			
HP	20000	EN回复	10
レーダー	300	装甲	20
最高速度	60	型号	L

武器(地上形态)							
名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	600	1	24	17	10	0	0
格斗2	700	1	27	20	10	0	0
格斗3	700	1	27	20	10	0	0
格斗4	700	1	27	20	10	0	0
光の剑1	1200	1	46	46	50	30	0
光の剑2	1200	1	42	46	50	30	0
贯通光	400	3	200	11	0	0	0
弓状光	1000	3	450	37	0	30	0

地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：○、水中：×

武器(空中/宇宙形态)							
名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	600	1	24	17	10	0	0
格斗2	700	1	27	20	10	0	0
格斗3	700	1	27	20	10	0	0
光の剑1	1200	1	46	46	50	30	0
光の剑2	1200	1	42	46	50	30	0
贯通光	400	3	200	11	0	0	0
弓状光	1000	3	450	37	0	30	0

地形适应 空中：○、宇宙：○、地面：×、水中：○

必杀技								
名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
弓状光	7500	500	400	55%	115	直线	范围内的一架机体	无
ボイス	6500	650	180	70%	130	圆锥	范围内的全部机体	敌机装甲-5%

剧本 多元变奏曲 ヴァーミリオン

初期能力			
HP	20000	EN回复	10
レーダー	300	装甲	20
最高速度	60	型号	L

武器(地上形态)							
名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	500	1	34	15	0	0	0
格斗2	600	1	36	25	0	0	0
格斗3	600	1	35	18	20	0	0
格斗4	600	1	19	18	0	0	0
格斗5	700	1	35	21	0	0	0
バウスガザル(レールガンモード)	400	3	200	16	10	30	0
バウスガザル(波动光弹モード)	900	3	450	37	40	30	0

地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：○、水中：○

武器(空中/宇宙形态)							
名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
格斗1	500	1	34	15	0	0	0
格斗2	600	1	36	25	0	0	0
格斗3	600	1	35	18	20	0	0
格斗4	600	1	19	18	0	0	0
バウスガザル(レールガンモード)	400	3	200	16	10	30	0
バウスガザル(波动光弹モード)	900	3	450	37	40	30	0

地形适应 空中：○、宇宙：○、地面：×、水中：○

必杀技								
名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
バウスガザル	5600	500	200	35%	110	直线	范围内的全部机体	无

剧本 眼睛厂原创系 羽々斩

初期能力			
HP	17000	EN回复	15
レーダー	240	装甲	15
最高速度	100	型号	M

武器(地上形态)							
名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
屠龙之太刀1	450	1	45	27	0	20	0
屠龙之太刀2	450	1	30	27	10	20	0
屠龙之太刀3	500	1	47	30	10	20	0
屠龙之太刀4	450	1	22	24	0	20	0
格斗	200	1	27	10	0	0	0
ブラスター・ショット	100	3	300	15	0	0	0
クラスト・レーザー	400	3	200	20	0	0	0
コア・スタナー	300	3	20	35	0	0	2

地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：○、水中：○

武器(空中/宇宙形态)							
名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
屠龙之太刀1	450	1	45	27	0	20	0
屠龙之太刀2	450	1	30	27	10	20	0
屠龙之太刀3	500	1	47	30	10	20	0
格斗	200	1	27	10	0	0	0
ブラスター・ショット	100	3	300	15	0	0	0
クラスト・レーザー	400	3	200	20	0	0	0
コア・スタナー	300	3	20	35	0	0	2

地形适应 空中：○、宇宙：○、地面：×、水中：○

必杀技								
名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
ソニック・スラッシャー	5000	500	80	60%	110	球	范围内的全部机体	无

剧本 高达W 无尽的华尔兹 ウイングガンダムゼロカスタム

初期能力			
HP	11000	EN回复	24
レーダー	300	装甲	10
最高速度	80	型号	S

武器(地上形态)							
名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ビーム・サーベル1	300	1	26	13	0	0	0
ビーム・サーベル2	300	1	23	13	0	0	0
ビーム・サーベル3	300	1	41	13	0	0	0
ビーム・サーベル4	350	1	21	15	0	0	0
マシンキャノン	30	3	150	5	0	0	0
ツイン・バスター・ライフル1	250	3	240	24	0	10	0
ツイン・バスター・ライフル2	600	3	400	35	30	30	0

地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：○、水中：△

武器(宇宙形态)							
名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ビーム・サーベル1	300	1	26	13	0	0	0
ビーム・サーベル2	300	1	23	13	0	0	0
ビーム・サーベル3	300	1	41	13	0	0	0
マシンキャノン	30	3	150	5	0	0	0
ツイン・バスター・ライフル1	250	3	240	24	0	10	0
ツイン・バスター・ライフル2	600	3	400	35	30	30	0

地形适应 空中：◎、宇宙：○、地面：×、水中：△

必杀技								
名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
ツイン・バスターライフル	5000	500	250	50%	110	直线	范围内的全部机体	敌机装甲-5%
ツイン・バスターライフルR	4500	600	125	50%	120	圆柱	范围内的全部机体	无

剧本 高达W 无尽的华尔兹 ガンダムデスサイズヘルカスタム

初期能力			
HP	10500	EN回复	20
レーダー	240	装甲	15
最高速度	70	型号	S

武器(地上形态)							
名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ビーム・シザース1	400	1	20	25	0	30	0
ビーム・シザース2	500	1	17	31	0	30	0
ビーム・シザース3	400	1	24	25	0	30	0
ビーム・シザース4	450	1	24	25	0	30	0
ビーム・シザース5	500	1	20	32	10	30	0
バルカン	30	3	150	5	0	0	0
ビーム・シザース(投掷)	600	2	240	35	10	10	0

地形适应 空中：×、宇宙：△、地面：○、水中：△

武器(宇宙形态)							
名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
ビーム・シザース1	400	1	20	25	0	30	0
ビーム・シザース2	500	1	47	31	0	30	0
ビーム・シザース3	400	1	24	25	0	30	0
ビーム・シザース5	500	1	20	32	10	30	0
バルカン	30	3	150	5	0	0	0
ビーム・シザース(投掷)	600	2	240	35	10	10	0

地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：×、水中：△

必杀技								
名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
ビーム・シザース	4000	500	250	50%	100	直线	范围内的一架机体	无

剧本 高达W 无尽的华尔兹 ガンダムヘビーアームズカスタム

初期能力			
HP	10000	EN回复	20
レーダー	240	装甲	10
最高速度	70	型号	S

武器(地上形态)							
名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
バルカン	120	1	20	7	0	0	0
ショルダータックル	350	1	19	20	10	5	0
格斗1	300	1	22	16	0	0	0
格斗2	300	1	14	16	0	0	0
バルカン	30	3	150	5	0	0	0
マシンキャノン	120	3	200	35	0	0	1
ダブル・ガトリングガン	320	3	200	40	10	10	0
マイクロ・ミサイル	400	3	240	55	20	20	0
ホーミング・ミサイル	450	3	240	62	20	20	0

地形适应 空中：×、宇宙：△、地面：○、水中：△

武器(宇宙形态)							
名称	初期攻击力	タイプ	射程	EN	ブレイク	クリティカル	スタン
バルカン	120	1	20	7	0	0	0
ショルダータックル	350	1	19	20	10	5	0
格斗1	300	1	22	16	0	0	0
バルカン	30	3	150	5	0	0	0
マシンキャノン	120	3	200	35	0	0	1
ダブル・ガトリングガン	320	3	200	40	10	10	0
マイクロ・ミサイル	400	3	240	55	20	20	0
ホーミング・ミサイル	450	3	240	62	20	20	0

地形适应 空中：×、宇宙：○、地面：×、水中：△

必杀技								
名称	初期攻击力	EN消费	射程	装甲无效化	必要气力	形状	对象	特殊
フルオープンアタック	3000	500	150	40%	100	圆锥	范围内的全部机体	无

寂静岭

潜伏在记忆深处的恐怖回忆（第二部）

□责编／龙马 Vol.05

受到罗拉恶作剧陷害的詹姆斯被关在了医院的处置室中，在与怪物搏斗时却又被某名奇妙传送到了另外一个地方，当他再次回到医院后，发现里面的一切都变了……在危机四伏的医院里，逃亡中詹姆斯又痛失玛丽亚，随着真像渐渐浮出水面，在面对自己内心的黑暗时，詹姆斯能否按“信”中所指的那样前进么？

第4章 患者的记录

4

詹姆斯茫然地看着面前的水泥墙。为什么自己会在这里，完全是一头雾水。

这好像是中庭的样子。被墙和建筑物包围着，可以肯定的是自己还在医院中。

自己什么时候到的这里？是自己干的么？詹姆斯的记忆里一片空白。

本该是在医院的药品器械处理室被怪物包围着来的啊……应该是那样的啊！

满腹狐疑的詹姆斯只得返回了病院。可是开门进入后，突然发现屋内的世界已经彻底的变样了。

廊下四周的壁纸大片脱落，里面的水泥都裸露了出来，并且布满了已凝固的血痕。割裂破败的墙壁、布满灰尘散乱的医疗器械，一切都显得十分阴森诡异。

应该是同一个布尔哈巴医院，但现在已经完全变成了一座废墟。

超出人类理解能力的事态使詹姆斯只能哑然地杵在原地。

“根本不可能的啊，我难道是疯了吗？还是这一切都是噩梦般的妄想？”詹姆斯痛苦地想着。

“玛丽亚……”詹姆斯失魂落魄地自言自语着，现在他已经不想去考虑罗拉的事情了，现在他最想做的事就是去三楼，赶紧问问玛丽亚这里发生的一切到底是不是真实的，并希望从她哪里能得到否定的答案。

S03室玛丽亚已经不见了。只留下枕边的床头柜上的空空的药瓶。

药是她在医院中找到的？还是她就一直带着的？……詹姆斯凝视着药瓶思考着。不由得回想起当初患病的玛丽早中晚都要服用大量药品的情形来，同时感到微微的心痛与不安。难道玛丽亚也患上了玛丽那样的绝症……

“你在哪里啊！玛丽亚！”

可能詹姆斯还没有觉察到，其实在他的内心里已经把玛丽亚与玛丽渐渐重合在一起了，玛丽亚正在逐渐取代玛丽在詹姆斯内心的位置。毕竟在活生生的人面前只是影子般的存在到底还是显得苍白无力……

彷徨、渴求真相的詹姆斯不觉中已经从管理楼的楼梯走到了地下一层的仓库——一个堆满粗大废旧垃圾的小屋，里面的狭小让人感到窒息。

在确认这里也没有人，满怀失望正要转身出去时，突然，詹姆斯的心头一震。

因为正在呼唤他名字的声音又出现了。声音仿佛是从天上传来般美妙。

詹姆斯终于看到了他一直追求着的让人怜爱的面庞，感到了只有被天使的法术复活的人才有的那种快活，不觉地叫了出来：“玛丽！”

“我是玛丽亚！”

瞪着詹姆斯的正是玛丽亚那张生气的脸。

“抱歉……”

詹姆斯不由得蜷缩了一下自己的身体。

“我已经被搞糊涂了……这到底是怎么了……但是，还好你还活着，情况好点了吗？”

“但是？什么但是啊？对你来讲我的生命就值这种程度吗？我差点没命了啊！为什么没来救我？老是说玛丽、玛丽的！一个死了的人那么重要吗？我无论发生了什么也都无所谓是么！”

詹姆斯在玛丽亚的语言攻击面前显得十分被动。

“不，绝不是那样的……”

“那说好以后不准离开我，要一直待在我身边啊！”

“明白了，就这么说定了。”

“好吧，先原谅你。”

似乎终于消除了不愉快，恢复了可爱温柔一面的玛丽亚说。

“找到罗拉没有？”

“啊，找到了，但是……又让她逃走了，我已经受够了。”

先是因她的恶作剧而吃了大亏，然后莫名其妙地回来后医院还变成了现在这种诡异的样子，詹姆斯真有点受不了了。

“不行！必须去找她！”

玛丽亚带着训斥的口吻说。

“虽然不太清楚为什么，但是感觉现在的医院怪怪的，那个孩子肯定也很害怕吧。”

听到玛丽亚的话，詹姆斯感到内心的负担似乎减轻了一些。心想：

“我没有疯！这一切都不是我的妄想！她也能看到现在医院的异变！”

“明白了，就这么办吧！”詹姆斯用力地点了下头。

“说到小孩子喜欢的藏身地的话，应该是地下室吧，医院不是还有一个地下室吗？”

“这个我也想到了，但那个地方进不去。电梯现在无法正常工作，防火门上着锁所以也走不了医院的紧急楼梯，罗拉现在应该不在那里。”

“能进去的，刚才我还稍稍看了下医院的地下室来着，防火门没有上锁呢。”

“医院的异变使门锁也产生变化了么？那只有去看看了……”詹姆斯心想。

于是詹姆斯与玛丽亚开始向医院的地下室出发了。紧急楼梯的最下层的防火门果然像玛丽亚说的那样是开着的。本来詹姆斯还想说这之前确实是上着锁的。但是想了想还是闭口和玛丽亚一起走了进去。通过后到达了一个像通路一样的地方。潮湿并且充满着微臭的味道，真是不符合医院氛围的环境，可能是为了向外运送死亡的患者而设计的通道吧，詹姆斯只能这么认为。

“詹姆斯！”玛丽亚叫道。

随后詹姆斯耳边传来了之前听过多次的，像是什么东西在蹭着地板走动，让人听了很不舒服的声音，三角头怪物来了！

“快往这边来！”

詹姆斯面向怪物端起了枪，把玛丽亚掩护在后面。

手枪的威力很大，两次打退了强大的怪物，但是仅靠在处理室对付怪兽剩下的那三发子弹还远远不够。

“快！”

在使用手枪牵制住了三角头怪物的那一瞬间，詹姆斯牵起玛丽亚的手马上逃了出来。

但手上的武器就剩下铁管了，只能期望通路的尽头就是出口。如果是死胡同的话，那一切就都结束了。

詹姆斯与玛丽亚一边喘着粗气一边跑着，连续拐过几个转角。路的尽头出现了像出口一样的东西，不对……难道是房间的入口？或者是死路？！原来是电梯，电梯的门还是打开着的！能逃出去了！

拜托了一定要能动啊！跑在玛丽亚前面的詹姆斯祈祷着，一进入电梯后马上开始胡乱按着去往上层按钮，只求能马上能逃离现在的地方。但是奇怪的事情发生了，詹姆斯明明没有按关闭电梯的按钮，电梯的门却马上开始关闭了，此时的玛丽亚还在外面啊！

“该死，给我打开！”发疯似的想阻止电梯门关闭的詹姆斯大叫着。可没有安全装置的电梯门还是无情地关闭了。

“詹姆斯！”只有一只手能从门缝中插进来的玛丽亚以悲痛的声音求救着。但随后马上就被切割肉体的沉重的声音所打断了。

“玛丽亚！”看着无力下垂着的手从门的那边消失，站在开始上升的电梯中的詹姆斯仿佛坠入了绝望的深渊。

5

“那个家伙到底跑到哪里去了？”罗拉不满地嘟囔着，心想詹姆斯是不是已经从医院里面出去了。于是她又回到处理室看了看，发现詹姆斯果然已经不在那里了。

罗拉本来是很讨厌詹姆斯的，但是这个烦人的追踪者一旦消失，多少还是有点少了些什么的感觉。就像玩捉迷藏那样的游戏，如果没有人来扮鬼捉人的话，肯定就没有意思了。

很快罗拉就对扮侦探在医院内四处绕来绕去的游戏也有点腻了，“对了，必须回保龄球场了，艾迪那个家伙，如果没吃坏肚子就好了！”罗拉蹦蹦跳跳地像门口的方向跑去。

蜷缩在电梯墙角落里的詹姆斯，正在为又一次没有保护好身边的人而悔恨着。这时电梯到达了上面的一层后打开了门，外面漆黑一片，就像丧失了心爱的女人的詹姆斯内心一样没有一丝光明。

玛丽之后，玛丽亚也……由于二人的相貌极其相似，这使詹姆斯深陷入两次失去同一位爱人的错觉中去，成倍的悲痛感使他感受到了死一样的无力。

詹姆斯甚至希望自己就此发疯也无所谓，但是……他明白如果就这么疯了的话，那他永远也不会从这场噩梦中解脱出来了。

过了一会儿，詹姆斯稍稍振作起来，具有妻子一般相貌的女子现在已经死了，现在唯一能做的就是相信玛丽还活着，并且尽自己最大的努力去找到她。

出了电梯之后，詹姆斯到达了管理楼的第一层。虽然之前已经来了几次，但是跟在处理室与怪兽搏斗后从中庭回来后的医院一样，这里也已经变得破旧不堪跟以前不一样了。办公室和诊察室以及病房的门都被上了锁不能进入了。但是有一房间现在能够进入了，那就是院长室。

找寻到玛丽必须去回忆的地方，而罗拉就是现在唯一的线索，只有她能指引詹姆斯找到回忆的旅馆。为了能找到她，詹姆斯开始调查起了院长室。

书架上紧密地摆放着有名的医学书籍的院长室房间中，根本没有罗拉的影子。已经没有其他地方能够找寻她了。难道詹姆斯真的已经无路可走了吗？

突然，手电的光照无意中照到了窗边桌子上的地图上，这引起了詹姆斯的注意，拿起一看，发现在寂静岭城镇的某一个位置上被标注了一个“X”的记号。并且旁边还有几行字，难道是院长写的？

“恐惧深渊的人是无法窥视其中的真实的，真实，只有勇于前进的人才能得到。依据地图去吧，将会有信再次指引你。”

詹姆斯看完地图上的这段话，抬头看了一下窗外，突然发现远处有一个人影正慌张地从院长室跑出来，直奔向门口的方向——正是马上要离开医院的罗拉！

“等等！快告诉我玛丽到底在哪！”

紧跟着追出来的詹姆斯大喊着，但是罗拉早就已经消失在夜色与浓雾中不见了，只留下詹姆斯站在医院门口的马路上发呆。

现在应该向南还是向北？应该往哪里追？

犹豫了一下后，詹姆斯还是决定向南面出发。他想如果什么也发现不了的

话，接着就去院长室地图上指示的那个地方，也许地图上文字中提到的“信”会揭示出什么线索……

为了对付三角头怪物的追击，用尽弹药的手枪早已被詹姆斯扔掉了，现在他仅有的武器就剩下手中的铁管了。接下来的路程只会是更加凶险。

一路上多少还算顺利，只是在通过索鲁大道时，由于被一个高大的建筑物挡住，只能走下面漆黑的隧道，结果在里面遇到了一头带有两个吸盘的怪物，詹姆斯拼尽全力才逃了出去。

过了隧道，托着几近麻痹的双腿，詹姆斯走进了位于尼利路和桑达斯路角上的一间酒吧想要稍稍休息一下。

虽然从外面看只是一间休业废弃的酒吧，但是店内却连收银台、桌椅等一件像样的东西都没有……就像刚从中庭回来时的医院那样，这里也似乎被变成了废墟。

詹姆斯漫无目的地在酒吧里寻找着，看是否会有什么有用的东西，突然角落上的一个留言引起了詹姆斯的注意。

“如果真想见玛丽的话就死吧。詹姆斯，你要去的地方可能会与玛丽在的地方不同。”

虽然不知道是谁留下的，但这突如其来的冲击还是使詹姆斯感到一阵恶心，心里只想赶紧离开这个地方，于是他跌跌撞撞地逃出了酒吧，继续向前走去。

终于来到了院长室地图上标记的地方……但只是一座普通的民宅。

正如地图上文字说的那样，在民宅门口的阶梯上真的放着一封信。

“或许你是愚昧的人啊，真实一般都会背叛人的本愿，历史资料馆中就有其中一个深渊……

历史资料馆的钥匙就在公园里，圣女像脚下土中的箱子之中。

是我的一个患者偷偷藏在那里的，这一切我都知道。

比起真实我更加喜欢平稳。但是我也见识过了真实。

所以我逃走了，并且封印了历史资料馆。不允许城市里的任何人接近它。

如果你仍无法停止脚步的话，詹姆斯……愿上帝保护你。”

文字晦涩难懂，詹姆斯也像仿佛忘记了文字的读法一样，茫然看着手中信纸的内容，面无表情地伫立着。

奶白色的雾中，罗拉欢快地走着，仿佛是在郊游一样。

艾迪本来还踏着缓慢的步伐跟在她身后来着，但是不知何时像害怕什么似的消失不见了。但罗拉仿佛没有丝毫担心，依旧以轻快的步伐经过内森街街道向西走着，因为她已经告诉他该去的地方了。

宽广的大街上，空无一人，既没有行人的阻挡，也没有汽车的吵闹，仿佛置身于步行者的天国之中。“渡过这座桥，就可以见到玛丽了。”罗拉小声地说着。

第五章 奔向深渊

1

詹姆斯手中紧握着从公园圣女像脚下土中找到的青铜制的钥匙，正在向内森街街道西边的历史资料馆走着。他的头脑中已经不再去想罗拉的事情了，因为他已经得到了新的线索，就是林基路民宅门口的那封信所提到的那个可以解释这个城镇异变之谜的钥匙，詹姆斯相信它会指引他走向玛丽的真实。

脚的麻痹已经减轻了不少，可能因为新的线索为詹姆斯的心里注入了新的能量。虽然仍然对街道上出现的怪物感到心烦，但詹姆斯对于普通的“人体模特”怪物等已经司空见惯，一点也不觉得害怕了。并且每次对着让人恶心的怪物脑袋用手中的铁管狠狠地挥下去，詹姆斯的内心也会得到一点解脱，甚至能感受到一丝快感。

终于，詹姆斯迈进了历史资料馆的大门，通过狭窄的接待大厅进入了绘画展示室。墙壁上挂着的是以前寂静岭的风景画，其中一张有些不相称的画引起了詹姆斯的注意。

是一幅题目为“雾天、制裁的痕迹”的画，画的是一个仿佛像巨人一样的男子用长枪贯穿数人的画。

“是那个怪物!”詹姆斯自言自语道。

在灰色天空的背景下，那个巨人以黑色人影的形式展现在詹姆斯眼前，那个独特的造型不会是别的东西，正是那个三角头怪物!

这到底应该怎么解释？其他的画下面都有说明文字，只有这幅画下面什么也没有。

詹姆斯已经厌烦了去想为什么了，开始向下一个的房间进发。

这个房间里也有几幅画作装饰，一起的还有几张已褪了色的黑白照片。仿佛在静静的诉说着寂静岭的历史。

詹姆斯发现了其中一张照片中的建筑物似乎有些眼熟，虽不是现在的建筑物，但还可以看出是布尔哈巴医院。照片的下面注释写着“布尔哈巴医院（一八八0年），此医院历史悠久，起初是为对抗当时的流行传染病而建，刚建成时的医院只是连设备也没有的粗制小屋，但后来渐渐壮大成为现在这样的规模。”

在这张照片的旁边还有从前医院院长的照片。再旁边的是一张照有神秘洞穴的照片……虽然有可能与医院有联系，但是下面也没有说明文字。

出房间继续向馆内前进的詹姆斯，又看到了一张让自己心头一紧的照片。

是一张以“穿刺的受刑者”为题的照片，下面还有一行说明文字“刑务所的处刑画面。选择被刺杀还是被绞杀是犯人们能够作出的最后选择。”这张照片的旁边还有一这张标题为“托鲁卡捕获收容所”的照片，下面的说明文字为“南北战争时代建造的收容所，托鲁卡刑务所的前身”

虽然记述的是从前的往事，但是仍然使人觉得过于残酷。再联想到展示室的图画……詹姆斯有一种不好的感觉，觉得这一切也许是有某种联系的。

又走了一会儿，终于到达了尽头的最后一间房屋。

在看到了房间中间的东西后，詹姆斯立刻变得哑口无言。先前看到的“洞穴的照片”原来是真的存在的。

“这到底是……”詹姆斯不由得把头扭向了一旁。

不像是一口井，四角形深不见底的一个黑洞，更像是奈落地狱的入口……凝视这洞里的黑暗，詹姆斯头脑中不由得冒出一种想法：“这个黑暗的洞穴底也许正是我的内心，是我应该去的地方……我自己创造的妄想的世界。”

詹姆斯能够认为自己现在正处在妄想的世界中，其实是一种理性的推理，就像人在睡眠时在梦中能意识到自己正在做梦一样，妄想者也应该可以在妄想中意识到自己是在妄想。

这时院长室地图上写的话开始在他的脑中浮现出来“恐惧深渊的人是无法窥视其中的真实的，真实只有勇于前进的人才能得到”。

“如果这是我心灵的黑暗的话，看来只有下去看看了”终于，詹姆斯下定了决心，向洞里跳了下去。

2

落下的地方是深井的底部，詹姆斯此刻正被由砖瓦组成的圆形墙壁所包围着，井底下的水正好没过他的脚。

“没想到我内心的黑暗竟然只是一口井……如果这一切不是妄想而真只是井的话，那岂不是回不去了吗！我都做了些什么啊！”詹姆斯不禁有些失望，焦急甚至还有些后悔。

“慢着，从那么高的地方跳下来，我居然没有骨折，甚至连一点伤都没有，而且是连摔都没摔的安全落地……”

疑惑的詹姆斯开始用手中的铁管试探地敲击起周围的墙壁来，如果这口井真的是引导自己的道路的话，一定会有出口的！詹姆斯又开始坚定起自己的信心来。

果然，有一处墙壁的回音有点不同，比起其他地方的声音显得轻——说明背后可能隐藏着一个空洞。于是詹姆斯对着那个地方用力地敲打了几下，果然有几块砖头掉落了下来。渐渐的，一个灰暗的洞穴显现了出来，是水路！好像是下水道！

詹姆斯迈进及膝深的污水中向前走着，周围除了水声似乎还可以听到某种低吟声。那个声音……好像是怪物发出来的声音！

詹姆斯立刻摆出了临战的姿态，果然，水路的拐角出慢慢露出了怪物的半边身体，詹姆斯没有犹豫直接就朝怪物的头上打去，怪物头上冒出的污血立刻染红了下水道中的水，但这一击力量还不过够大，没有彻底消灭这头怪物，倒在水中的怪物像青蛙一样拖着身体逃走了。詹姆斯并没有追上去，因为怪物的血迹已经被污水掩盖了，即使追也追不到了，深追反而危险。

又向前走了一会，詹姆斯走上了一段相对高一些的干燥的道路，路的尽头还有一个房间。是一个有门的类似地下室的小房间。

詹姆斯好奇地靠上前去，转了下门把手……又是一片看不见底的黑暗。

“我内心的黑暗到底有多深啊……看来我真是深不见底的人。”詹姆斯苦笑了一下，又一次跳了下去。

这一次好像落了很久的样子，詹姆斯甚至无法判断到底自己有没有落地，因为自己完全没有下落感。“难道我已经死了？……能这样落下来并且能不受伤的只有幽灵吧。”詹姆斯感到很奇怪。但是现在眼前的景象，肯定不会是天堂，但是比起地狱还有些不足。

几张桌椅整齐地排列着。古老的木制家具，无论哪张桌椅上都堆满了灰尘。

这次不是井底，对面好像是厨房的样子，那么这里就应该是食堂……

在灯光的照射下，一个人影浮现了出来。是一具趴在桌子上的尸体，头上有一个手枪留下来的弹孔。“应该不会是怪物做的……难道说这里除了我还有别人?”詹姆斯正疑惑着。

“杀人很简单吧？只要拿着枪抵在他的头上……‘砰’的一枪。”

尸体旁边出现了一个浑圆的胖子，正拿着左轮手枪对着自己的太阳穴滑稽的笔划着。是艾迪。

“他是你杀的吗？”詹姆斯咽了一口唾液问道。

艾迪表情僵硬地回过头来，手里还握着手枪回答说：“没办法，这又不是我的错！”

“冷静点艾迪！没有人在责怪你，到底发生了什么事？”已经开始冒冷汗的詹姆斯尽量保持平稳地说道。

对方手里有手枪，自己手里只有一根铁管。如果现在艾迪发起疯来，詹姆斯真是一点胜算都没有。

“这个家伙应该死，我明明什么都没做，他却想杀掉我，还鄙视地看我，跟那家伙一样！”

“是么……”詹姆斯点了点头。

“但是，艾迪，但即使这样就杀人也……”

“理由不是很充分吗！”艾迪站了起来叫嚷着，声音盖过了詹姆斯。

“我早就想杀了他了，还有他的走狗也是！”看着表情恐怖，满眼怒火的艾迪，詹姆斯只能尽量保持与他的距离并且一言不发。

突然艾迪的表情变得温和下来，好像小孩子一样满脸堆满笑容。

“开玩笑的，詹姆斯。害怕了吗？一开始这个家伙就是死的……”艾迪边说边转身向外走去“我先走了。再见。”

虽然有些莫名奇妙，但是从手持武器的危险对象身边解放出来，詹姆斯还是松了口气。

但是马上转念想到，艾迪把自己全部的憎恶狂暴地表现了出来，不正展现了自己的疯狂么？难道是另外的自己……另外的人格？詹姆斯一时也无法接受自己的推理。

食堂的出口外边，走廊一直延长到了灯光照射不到的地方。并且里边传来了恐怖的吼叫声，这里也有怪物游荡！这里到底是什么地方？　（未完待续）

电玩心灵史

这盘破破烂烂的FC卡 可能都忘了它的存在

Silence专栏
Vol.007

卢斌，上海人，国内资深游戏人，曾参加多本游戏媒体的制作和撰稿工作。在他的文字中，我们可以感受到时间与生命在流动的声音，继而感动。

少年篇（二）

小时候看《绝代双骄》，对里面大侠燕南天刚出场时“药罐子叔叔”的描述印象非常深刻，因为在生活中根本就看不到以药为生的人。那时候同龄的孩子精力永远那么旺盛而不知疲倦，一辆废弃的面包车仍在我们初中操场一角，不到两周的时间就几乎被拆成了空壳。

然而，初中时两个同班同学却让我见识到了什么才是体质虚弱的孩子。一个是女同学，从小依靠打针和补品来增强体质，所以个头在同年龄孩子中显得特别的高，而她手臂上浓密的汗毛和嘴唇上一层淡淡的胡须的影子，也经常成为被嘲笑的对象，这使她痛苦不堪。另一个男同学，体质却不是那么虚弱，相反略略有点发胖的他居然是我们初中四年里从不生小病的强人之一。某一次自修，一片寂静当中，小胖子WH突然打了一个嗝，声音洪亮中气十足。一阵笑声之后有同学起哄让他再来一个，没想到WH的嗝竟然真的能控制自如，召之即来。从此之后，WH的打嗝便成为我们班一个保留节目，甚至当初中毕业十五年之后的聚会上，即将步入中年的同学们依然要带着孩子的他再次表演了这个节目。

但是，和那个女同学一样，WH也是得到体育免修特权的人。经常可以看到他会从书包里拿出一个喷雾剂往嘴里一喷，随后若无其事的继续和同学玩闹。偶尔，他会有发作的时候，痛苦喘气和憋红双脸的可怕样子，让我们知道这世界上还有哮喘这种麻烦的病症。

刚开始见识到WH哮喘发作的样子，一度我们曾经非常担心他累着或者说话太多，因为同学里传说话说多了或者情绪激动就会导致哮喘发作。然而WH自己却一点都不担心，每两节课之间的十分钟，他说话的时间绝对不会低于九分半钟。从他嘴里一直都能够蹦出来很多专用的游戏名词，比如跳关，比如磁碟，比如原版。他身边一直带着一盘原版的《霸王的大陆》，外壳已经破损，而纽扣电池是用一个夹子来固定的。家里同时有SFC和MD的他，一直是大多只有一台MD的同学们羡慕的对象，也根本没有人相信他自己所说现在每天都要玩半小时《霸王的大陆》的话。但是在某个事实上，也确实可以证明他最珍爱的就是这盘破破烂烂的FC卡。他是我们班甚至整个年级出了名的“物资流通中心”，宝文堂的金庸小说、特种部队模型甚至当时正流行的变形金刚，他几乎都会买来，然后很快以不到一半的价钱转让给其他同学，有的时候对一些零用钱实在有限的同学，他还可以允许“分期付款”，每天总有人带来五角或者一元的硬币交给他。有一些精明的同学总结出了经验，想要什么时下流行的玩物都等着WH过一把手，其中一个以30元代价获得擎天柱的同学一度成为我们几个金刚迷“嫉恨”的对象。对于游戏也是这样，以前经历过和弄堂里孩子交换FC卡的我，是不曾见过原来“钓鱼”居然可以有如此大气魄的。WH的书包里经常能够翻出十几盘MD卡带，有的是他和别人交换的游戏，有的甚至是他作为别人“代理”，来寻找交换对象的。有人来换卡，他总是豪爽的把书包拉开，十几盘卡倒在桌上，让别人自己挑选，根本不在乎这里面有多少游戏都是自己早就玩腻了的旧卡了。更有甚者，带来的卡带根本就是WH他自己的，时间长了他自己可能都忘了这些卡带的存在，别的同学实际上根本就在作着“0投资”而玩遍看得到的所有游戏的买卖。对此，他是丝毫不在乎的，只是在别人翻看他书包里卡带的时候，永远不知疲倦地和别人聊着天，中间夹带出一个响亮的嗝。

那时候的我们，比起现在的初中生，对于很多事情还都处在懵懵懂懂的程度。尤其是对于异性之间，所产生的那种幼稚的朦胧和向往，其实也是在模仿着漫画或者游戏里的情境，自己却很难明白真实的意义。男女同学之间也最多只有一些带着点暧昧和玩笑的打闹，男生所追求的是女生一句“你真讨厌”的似嗔还喜，而女生粉拳交加之下，多半也只是为了更多的调侃男生的厚脸皮和“轻骨头”罢了。

然而，WH在这一点上却与我们有着很大的不同。在男同学之间他非常的豪迈洒脱，但在女生面前，却总是不敢逾越，刻意保持着距离。两个好事的女生曾在图书馆的阅读课上故意把下巴抵在桌上盯着他看，随后在女生面前会脸红的稀奇典故就传遍了整个教室。若干年后，同学聚会晚宴上，那两个女生再一次作出同样的行径，换来的却是WH幽默的一个响嗝。

我们曾经奚落过他的“封建”，甚至别有用心的造谣有女生喜欢上他，但他却永远沉浸在自己玩物的世界里，与我们这些装大人的行为彻底隔绝。

所以当那个中午，他叫上几个最要好的同学，走到食堂里，旁若无人地将一份礼物和一张字条递给高年级一个漂亮的女生时，我们彻底呆住。最“封建”的小胖子做出了当时我们眼里最大胆的行为，而更重要的是，这个女生因为永远出现在学校文艺活动最显眼的位置，早就被称为我们的校花。之后的那一个下午，WH身上似乎带着一种英雄般的弧光，照亮着初春慵懒的太阳，平时没有多少人愿意陪着去逛小商品市场的他，这一天在四五个同学的簇拥下，趾高气扬地走进市场里，并且罕见的每个人都掏钱买回去一个他所谓“装备精良”的特种部队新品。

从那天下午到第二天整个上午，WH获得而并非追求校花的流言飞满了校园里每一颗藤蔓，他像往常那样在课上打嗝，除了老师见惯不惊之外，其他同学转去的眼光不再是奚落反而像是一种尊敬。

然而，这个英雄事迹到了第二天中午嘎然而止。那个女生，那天一身淡绿色的轻装真的像是一朵起舞的花，曼妙的飘到他面前。盈然一笑之后，塞到他手里的依然是昨天那包装精致的礼品和尚未打开的字条。他站在排队打饭的同学中间，笑容无比的难堪，好在当天没有任何同学用嘲笑或者同情的目光来打量他。因为放学后，他坐在操场主席台的阶梯上，对我们解释前一天他的行为，只是试着去挑战一个没有经过的“关卡”。

这件事之后他似乎没有受到多大的影响，还是继续着他永远亏本的“倒卖”行为，还是义务的担当着游戏卡带乃至扩散到女生贴纸和头饰的流通交换工作，他的嗝还是那么的响亮，他还是在放学后不知疲倦的游说同学陪他去逛市场。

但也许是心理的作用，在几个好朋友的眼里，他却产生了很大的变化。我们似乎觉得他哮喘发作的次数多了很多；我们似乎觉得他和女生之间的隔阂越来越明显；我们似乎还觉得，他嘴里的游戏名词变得越来越少。而最后一种担心并不是完全没有道理的，因为他一直都带在身边的那盘《霸王的大陆》不知所踪，也没有人相信他自己所说以二十元价格把这盘卡转让出去的解释。

另外一个事实是，在我们眼里永远都善良温顺的他，有一次居然敢和年级里出了名的流氓对骂并大打出手。虽然最后吃亏的还是他，但他在教室走廊上慢悠悠经过的背影，看在别人的眼里，却显出一种和我们年龄不太相称的沉重来。

人民广场的霓虹被拥挤的人流几度冲散成一团凌乱的幻影，在出租车顶灯的围绕中，我们很多十五年未见的老同学们热情而又有些程式化的互相道着别。

刚才的晚宴就像一个怀旧的电影院，将这三桌的成年人包围在过往不断闪回的明黄色晕中。在我们眼里，一张张刻画上风霜痕迹的脸好像从来没有过变化，而过去那一个个经典的笑话，一次次开怀大笑和酸楚都像发生在昨日。酒店外初冬的寒温也像散场的影院，顷刻就把我们从刚才的氛围里带出。客套的寒暄和道别声里，我忽然醒悟起无所不言的同学们，在刚才无话不谈的饭桌上，却偏偏没有人提起WH这个过去。是初中时的记忆太多太乱，还是同学们都在刻意回避，因为成年人更懂得不提起别人的尴尬是一种礼貌？

我们几个以前最要好的同学将WH送上一辆出租车后，他把睡着的女儿安置好后，朝我们忽然眨一眨眼。

“我一直没说，毕业后也没有和大家来往，谁都不知道。你们猜我的老婆是谁？”我们下意识的摇摇头。“那个初三的校花，还记得吗？她六年前变成了我的同事，三年前，就是我的妻子了。”

出租车在他响亮的打嗝声中飘然驶去，而我们却站在酒店璀璨夺目的灯箱下，彻底的呆住……



从他嘴里一直都能够蹦出来很多专用的游戏名词，比如跳关，比如磁碟。



人民广场的霓虹被拥挤的人流几度冲散成一团凌乱的幻影，在出租车顶灯的围绕中，我们很多十五年未见的老同学们热情而又有些程式化的互相道着别。

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文/雪飞

肥前之熊——龙造寺隆信



1529年—1584年。佐贺城城主。山城守。通称“肥前之熊”。父亲是龙造寺氏支族水江周家。七岁出家，号“园月”。还俗后继承了本家龙造寺氏。从此以后以佐贺之地为基础不断与大友氏战斗，扩张自己的势力。与肥前日野江城主有马晴信缔结和约平定了肥前，鼎盛时期号称“五州二岛太守”。但因为手段过于冷酷和刚愎自用，最终失去了自己的一切，在冲田畷为自己的一生画上了句号。

臣下背叛四处流浪 时来运转一飞冲天

战国大名中冷酷残忍的人物数不胜数，说道其中最为典型的人物，号称“九州的信长”的龙造寺隆信则首当其冲。首先龙造寺隆信赖以发家的佐贺之地，就是他不断使用谋略得到的领地。再者因为镇压基督教教徒，被路易斯·佛罗伊斯称为“恶魔再来”。

宗家的龙造寺胤荣突然死去，龙造寺隆信继承了家督之位，成为佐贺城城主。此时北九州地区丰后的大友宗麟和山口的大内义隆两大势力对立，围绕着领土纠纷不断征战。而龙造寺隆信刚一登上城主之位，便立即与一直友好的大友宗麟断绝关系，与大内义隆结成同盟关系。然而，事情的发展却与龙造寺隆信预料得大相径庭。被龙造寺隆信当做坚实后盾的大内义隆被陶晴贤谋反杀害，隆信顿时孤立无援。龙造寺隆信的家臣土桥荣益趁机反动叛乱，将龙造寺隆信逐出佐贺城，隆信不得不过上两年之久的流浪生涯。

在这两年的失意生活中，龙造寺隆信并没有气馁，反而在磨炼着自己的复仇之牙，学习着在乱世中生存崛起的知识。最终龙造寺隆信漂亮地完成了自己的“反下克上”，在得到了周边豪族的支持后，隆信举兵推翻了土桥荣益的统治，重新登上了佐贺城城主的宝座。

之后帮助龙造寺隆信飞黄腾达的则是名军师锅岛直茂。1570年今山合战龙造寺军与大友军两军决战时，锅岛直茂提出了乾坤一掷的奇袭策略，龙造寺隆信亲自率领士兵突入敌阵，大友军士兵四散而逃，龙造寺隆信大获全胜，从此龙造寺隆信名扬九州。

坐领五州二岛 隆信威霸一方

击败了大友宗麟后，龙造寺隆信趁势而起，开始蚕食肥前周边的领地。龙造寺隆信的竞争对手三濑城主神代胜利病死，龙造寺隆信派遣了吊唁的使者。然而龙造寺隆信却并非是真的要祭奠逝者，而是要对方掉以轻心的计策，并于第二天清晨发动突袭，夺取了神代一族的领地。龙造寺隆信在浪人时代，曾经深受柳川城主蒲池镇涟的大恩，但龙造寺隆信却为了扩张自己的势力，以鸿门宴招待自己昔日的恩人。对于那些反抗自己的势力，龙造寺隆信则采取了冷酷的铁腕政策，一族无论老小一律诛杀。终于龙造寺隆信得到了筑前、筑后和肥后等五州二岛的领地，并因此号称“五州二岛太守”，肥前之熊的冷酷残忍传遍九州全土。随着领地不断扩张，龙造寺隆信的生活逐渐腐化糜烂，愈发刚愎自用，同时也逐渐失去了人心……

成亦隆信、败亦隆信 冲田畷惨败含恨而亡

1584年，一时降伏龙造寺隆信的有马晴信与北进的岛津义久结盟，举起了反抗龙造寺隆信的旗帜。龙造寺隆信大怒，亲率两万五千士兵前往镇压，在岛原的冲田畷与岛津、有马联合军展开决战。因为岛津、有马联军只有六千士兵，兵力与龙造寺隆信相差甚远，因此在最初的战斗中处在下风。虽然处在下风，但岛津、有马联军却抱着必死的决心战斗，而此时的龙造寺隆信却自认必胜，不把联军放在眼里。尽管大将锅岛直茂数次提醒，希望龙造寺隆信不要大意，但隆信却丝毫没有把直茂的忠言放在心上。



岛津军的大将岛津家久使用岛津家的看家法宝“野钓伏之计”，先派遣先头部队将龙造寺大军引到狭窄细长的道路上，埋伏在道路两旁的铁炮部队同时发射子弹。因为地势之劣，龙造寺隆信大军排成一列，受到射击后顿时大乱，而细长狭窄的道路上又没有士兵们逃跑的空间，数万大军的混乱一发不可收拾。此时的隆信因为身体过于肥壮不能骑马行动，只能坐在六人抬着的木板上逃跑。可惜龙造寺隆信并没能逃出生天，最终被岛津家久的家臣川上忠智杀死。（也有说法是自尽而死）

合战结束后，在龙造寺军败走时，一名武将手持敌人首级出现在岛津家久面前，家久毫不怀疑地立刻给予赏赐，而这名武将却突然出刀砍向家久。家久立刻向后一退，只被砍下了铠甲的下摆。这名借献首级攻击家久的正是龙造寺四天王之一的江里口信常。岛津家久虽然遭受攻击却不怒反喜，下令必须生擒这位猛将，但遗憾的是江里口信常眼见无力回天已经自尽身亡。得知此事岛津家久深受感动，立刻出言称赞江里口信常为武士的楷模。

隆信死后，因为儿子政家病弱，由锅岛直茂代行国事，龙造寺氏逐渐消失在战国的舞台上。身为武士一生戎马，在人生的最后时刻竟然因体胖不能骑马撤退；依靠谋略使领地不断扩张，最后却中计身亡；身边空有锅岛直茂、江里口信常等人才却不尽其用，龙造寺隆信的一生实在是充满了遗憾、惋惜与讽刺。

红花需要绿叶衬 共创盛世家臣团

锅岛氏

最初锅岛氏为千叶氏家臣，后来改投龙造寺氏，出身于佐贺郡本庄村。因为龙造寺家纯的女儿（龙造寺隆信的母亲）改嫁锅岛清房，清房的儿子锅岛直茂与龙造寺隆信成为义兄弟。因为这样的血缘关系，锅岛氏成为龙造寺家臣中最为有力的谱代家臣。1570年大友氏侵攻肥前的今山合战中，锅岛直茂击败了大友氏的大军，在龙造寺家树立起锅岛氏不可动摇的地位。此后，锅岛直茂一直担任着先锋之职。

犬冢氏

犬冢家重原本侍奉小二氏，对小二氏与龙造寺氏敌对持反对态度，之后随着龙造寺隆信势力的扩张，东西犬冢氏一起成为龙造寺隆信部下，犬冢家重成为龙造寺氏十九城将之一。永禄年间，犬冢家重的孙子尚重诱杀了同族的崎村城主犬冢镇直后自杀身亡。龙造寺隆信收养尚重的儿子信尚，之后赐名为茂续。之后因为信尚父亲的功绩，隆信将原来的领地赐予信尚，随后还将龙造寺的姓赐给信尚。

成富氏

成富氏从成富种秀时代开始侍奉龙造寺氏。成富信种与龙造寺隆信关系密切，今山合战以后立下了不少战功。因为信种的长子久藏战死，由次子贤种继承家督之位。之后得到了隆信的赐字，贤种改名为新九郎信安。信安十一岁时今山合战爆发，信安要求在此时完成自己的初阵，但因为年纪过小未得到批准。然而信安却偷偷跟在父亲身后，观察敌我双方的行动。此举得到了龙造寺隆信的夸奖，并荣升为隆信的小姓。

横岳氏

原本代代侍奉少二氏的横岳氏在少二氏灭亡后，家督横岳资诚改投大友氏，并且为大友氏坚守城池，龙造寺隆信迟迟不能攻陷。可是因为同族的下野守和尾张守的不断劝说下，终于打开城门与龙造寺隆信议和。1571年得到隆信赐字，横岳资诚改名为横岳家实。1573年被任命为高来郡深江城警卫，同年立下战功得到龙造寺政家的感状及领地赏赐。

小河氏

小河为纯之子信安是众所周知的龙造寺忠臣，最初名为小河武纯，后改名信安。信安一直为龙造寺隆信与妻子不和担忧，并趁隆信妻子来访之时进言，终于改善了龙造寺隆信夫妻关系。在1558年完成了春日山古城的修理工作，使隆信能以此作为进攻山内氏的据点。此外信安还撮成了神代胜利与龙造寺隆信的和议。在神代胜利反叛后，信安战死沙场，隆信让他的弟弟小河信友继承家督之位。小河信友之后改名为信俊，最后战死在岛原合战中。

精彩的战国游戏，缩短时代的距离！

鬼武者战略版
厂商：CAPCOMI **机种：**GBA
类型：战略模拟 **日期：**2003年11月1日

动作游戏鬼武者风靡一时，无数玩家为之倾倒，精明的厂商自然是不能放过这一商机，借着鬼武者的热潮及时推出了本款作品，使喜欢战略游戏的玩家也能享受到鬼武者系列游戏的乐趣。个性的人物风趣诙谐，经常出现一些非常有趣的人物对话或剧情，比如说杂贺孙市与安国寺惠琼的小便遇敌大作战、好色秀吉遇阿国等桥段，都能会使玩家在紧张的战斗中也能开怀大笑。

本作游戏世界观延续系列作品，描述了企图在地上建立幻魔帝国，向各国展开侵略行动的织田信长，与继承鬼之血统的主人公王仁丸之间的战争。王仁丸自幼被伊贺忍军首领百地三太夫收养，练就了一身好武功，因为信长幻魔大军的伊贺入侵而奋起反抗，走上了讨伐信长之路。既然以战国时代为背景，自然少不了战国豪杰，反派人物有织田信长、羽柴秀吉等，我方同伴也有杂贺孙市、明智光秀、安国寺惠琼等个性人物。一般来说与战国系列相关的游戏中，织田信长和明智光秀都是作为对立的存在，如果织田信长代表的是正派，那么明智光秀一定是反派，反之亦然。本作并没有打破常规设计，织田信长是邪恶的幻魔王，明智光秀则是正义的讨伐者，并且名列四神之一。



本作虽然是战略模拟，但战斗难度颇低，游戏的重点在于人物的个性、动作及剧情。战斗采用传统的回合制战略角色扮演游戏系统，玩家从整体地图选择关卡后进入战场。一般进入新战场后，都会自动发生事件，完成之后才能正式进入战斗。因为玩家可以使用的同伴数颇多，而可以出战的成员最多为六名，因此在选择出战角色时，玩家一定要认真考虑，尽量派遣那些成长率较高或者剧情较多的角色出战。攻击方式除了一般的使用武器基础物理攻击外，还可以使用各角色的特技攻击。战斗中加入地形高低差设计，玩家可以有效利用地形效果来给予敌人更大的伤害。消灭掉敌人后，玩家会得到幻魔之魂，可以利用它强化角色的武器和防具。幻魔石取代了传统游戏中的金钱，玩家可以利用这些宝贵的资源进行合成，从而得到更为强大的装备或道具。

“一闪”是鬼武者系列作品的专有系统，利用这一设定，玩家可以在敌人发动攻击时发动反击，将敌人一击毙命。虽然本作是战略模拟游戏，但这一特色系统依然得到保留。装备刀、枪、斧等武器的角色在战斗中可以选择“一闪”指令，然后便可以静静地等待敌人自动过来送死。为了鼓励玩家多利用这一系统杀敌，玩家发动一闪成功后得到的奖励也远比普通攻击丰厚。

在游戏后期，主人公王仁丸还可以变身为真鬼武者，变身后体力、魔法力、攻击力、防御力等能力全部大幅上升，可以发挥出惊人的威力。不过为了不打破游戏的整体平衡，真武者变身有回合限制，并且打倒敌人后不能得到任何经验。因此虽然变身可以使王仁丸能力大升，但却不能过于依赖。

为了丰富游戏内容，使玩家可以自由练级，从游戏中期开始，玩家可以自由进入幻梦空间。在这里不但隐藏着更为强大的敌人，玩家还可以通过战斗得到强化武器、防具等必须的魂、得到特殊物品制造方法、甚至还能招募到隐藏人物。如果在游戏中觉得继续进行剧情战斗比较辛苦，那么最简单的办法就到幻梦空间完成挑战。



战神
厂商：元气 **机种：**PS2
类型：动作乱舞 **日期：**2005年11月24日



本作发售之时正是无双乱舞类型游戏的鼎盛时期，为了与相似作品区别，展示出自己的特色，本作上市前最为吸引眼球的宣传就是65535杀阵。同屏幕可以显示出更多的人数，必然会增加古代战争的真实感，更可以提高游戏的爽快感。因此无数玩家对本作都非常关注，期待着能早日享受到这款更为真实的游戏。然而在拿到游戏后，很多玩家的感觉估计都会跟我一样，被强烈失望感折磨。虽然与战国无双、三国无双系列对比，同屏显示人数确实大幅提高，但在游戏中的敌人却大多模糊不清游戏画面素质颇低，由于过于吵杂的厮杀声使玩家几乎听不到战场音乐。不过因为连击数的大幅提升，打击感一般，必杀技对应武器、必杀技制作比较华丽，玩家在战斗中依然可以得到些许心理上的安慰，玩家的等待并非完全没有意义。



本作武器种类很多，共有一百把供玩家使用，而必杀技则是跟着武器走，使哪把武器便可在战场上释放出哪个必杀技。这样一来，玩家在游戏中不会觉得过于单调，至少还可以为欣赏不同的必杀技而勤于收集。武器还分为直线型、连击型、射出型等多个种类，选择不当杀敌时则得不到最佳效果。

御柱的建造是本作的一大特点，玩家可以在战场上建造三种御柱并且对己方部队下达命令。恢复御柱可以用来恢复我军士兵体力；火属性御柱可以用于攻击血晶和怪物；神箭御柱则只能用于攻击怪物。因为敌人可以破坏建造中的御柱，因此玩家在建造时一定要注意保护。

在战斗中玩家可以积累到灵力值，释放后可以提升人物攻击速度和攻击范围，灵力数值会同时逐渐减少，直至灵力值为零。平时使用必杀攻击时，也会消耗灵力值。连击数是本作的关键，并且会决定过关后得到的评价点数，而想要达到高连击数，也必须利用灵力释放。因而在战斗中玩家要合理利用灵力值，不能肆意浪费免得关键时刻失去了救命的法宝。

在战场上的血晶等于怪物的据点，如果不将其破坏怪物则源源不断，而主人公却不能亲自攻击，必须依靠我军将领破坏。因此在战斗中，玩家还要





带领部队走到指定地点，并且使用诱导指令，让自军将领完成破坏任务。这样的设定虽然可以增添主人公与NPC的交流，拉近玩家与战国武将的距离，但却一定程度上破坏了游戏的流畅性。

虽然本作以群雄割据的战国为背景，但是玩家可使用的人物却并非战国豪杰，而是厂商的原创人物。著名的武将大名在本作的死因不再遵从历史，而是统一命丧怪物之手。苍白的剧情加上单调的战斗以及可使用武将的匮乏，都注定了本作是一款相当不耐玩的作品，只能说是一款利用战国时代和无双走红之势而上市捞一票的快餐之作，非痴迷玩家不玩也罢。

新作游戏发售表

2007年的最后一个月即将来临，“年末商战”的气息也越来越浓厚。除了先前发表的一批重头作品之外，新作发售表上开始更多出现具体发售日未定的隔年作品，软件商们将于年末发表的新信息着实令人期待。《战国BASARA2英雄外传》已经在PS2和Wii上亮相，喜欢刀剑动作的玩家又有新游戏可以尝试了。 □责编/蓍子

PS2

中文名	原名	类型	厂商
11月27日			
PopCap Hits Vol.1	PopCap Hits Vol.1	PUZ	Popcap Games
11月29日			
战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	ACT	CAPCOM
SIMPLE2000系列Vol.121 THE建设我的街道2	SIMPLE2000シリーズVol.121 THEぼくの街づくり2	SLG	D3 Publisher
SIMPLE2000系列Vol.122 THE人鱼姬物语	SIMPLE2000シリーズVol.122 THE人魚姫物語	SLG	D3 Publisher
SD高达G世纪SPIRITS	SDガンダムGジェネレーションスピリッツ	SLG	NBGI
A.C.E.2特别音乐版	Another Century's Episode 2 Special Vocal Version	ACT	BANPRESTO
StarTRain你的过去创造未来	StarTRain your past makes your future	AVG	PrincessSoft
零之使魔 梦魔编织的夜风幻想曲	ゼロの使い魔 夢魔が紡ぐ夜風の幻想曲	AVG	MMV
12月4日			
艾尔文与花栗鼠	Alvin and the Chipmunks	RAG	Brash
混沌战争	Chaos Wars	STG	O-3
黄金罗盘	The Golden Compass	ACT	SEGA
NEOGEO斗技场	NeoGeo Battle Coliseum	FTG	SNK PLAYMORE
12月6日			
召唤少女Elemental Girl Calling	召喚少女Elemental Girl Calling	RPG	角川书店
游戏王GX 双重之力 进化	游戏王GX タッグフォースエヴォリューション	TAB	KONAMI
12月11日			
美国大学狂人篮球08	NCAA March Madness 08	SPG	EA
摇滚乐队	Rock Band	RAG	MTV Games
12月13日			
鬼魂传承	スペクトラルジーン	RPG	IDEA FACTORY
TOCA赛道驰骋者3	TOCAレースドライバー3	RAC	Interchannel
被掳之心 为君闪耀	はかれなはーとー君がために輝きをー	AVG	Russell.pure
12月17日			
究级大越野 突破控制	MX vs. ATV Untamed	RAC	THQ
12月18日			
美国大学篮球2008	NCAA March Madness 08	SPG	EA
12月20日			
秋蝉鸣泣之时祭 片游	ひぐらしのなく頃に祭 カケラ遊び	AVG	Alchemist
我自己，你自己	Myself；Yourself	AVG	Yeti
幸运星 陵樱学园 樱藤祭	らき☆すた 陵櫻学園 櫻藤祭	AVG	角川书店
实况力量职业棒球14决定版	実況パワフルプロ野球14決定版	SPG	KONAMI
IZUMO2 学园狂想曲 双重指挥	IZUMO2学園狂想曲ダブルタクト	AVG	GN Software
火影忍者疾风传 终极加速2	NARUTO疾风传 ナルティメットアクセル2	FTG	NBGI
Pia快餐店之恋G.O.夏祭	Piaキャロットへようこそ!! G.O.サマーフェア	AVG	Piacci
12月27日			
XYANIDE	ザイナイド	STG	ERTAIN
疯狂老虎机9 欢迎&欢迎2	スロッターUPマニア9 めんそーれ&めんそーれ2	TAB	Dorasu
超级机器人大战OG外传	超级机器人大战OG外传	SLG	BANPRESTO
神曲奏界Polyphonica 3&4话完结篇	神曲奏界ポリフォニカ3&4话完结篇	AVG	PROTOTYPE
2007年发售预定			
想要恩普萨	ほしがりエンプーサ	SLG	TAKUYO
2008年1月17日			
School Days L×H	School Days L×H	AVG	Interchannel
2008年1月31日			
放学后的白银乐章	放课后は白银の调べ	AVG	Dimple
宿命传说2导演剪辑版	テイルズオブデスティニー2ディレクターズカット	RPG	NBGI
凉宫春日的困惑	凉宫ハルヒの户惑	AVG	BANPRESTO
Your 秋之回忆 女生版	ユア メモリーズオフ ガールズサイド	AVG	5gk
2008年1月发售预定			
DDR迪斯尼频道	Dance Dance Revolution: Disney Channel	RAG	KONAMI
哈维博德曼 律师	Harvey Birdman：Attorney at Law	AVG	CAPCOM
与海兽同行 史前探险	Sea Monsters：A Prehistoric Adventure	AVG	DSI
世界扑克冠军赛	World Championship Cards	TAB	Crave
世界冠军杯彩球战	World Champion Paintball	STG	THQ
Elminage 暗之巫女与诸神的指轮	エルミナージュ 暗の巫女と神々の指轮	RPG	Starfish
2008年2月7日			
美少女梦工厂5	プリンセスメーカー5	SLG	Cyberfront
终极护送2深夜的甘甜之棘	ラストエスコート2 深夜の甘い棘	SLG	D3 Publisher
2008年2月14日			
12RIVEN 完全心灵犯罪	12RIVEN the Ψcliminal of integral	AVG	KID
D.C.原点	D.C.-ダ・カーポ- the Origin	AVG	Sweets
2008年2月28日			
花色蛋糕	プティフール	AVG	IDEA FACTORY
吸血奇谭 月结	吸血奇谭ムーンタイズ	AVG	Interchannel Holon
鸟之星 浮游星球	トリノホシ Aerial Planet	AVG	日本一
爱情泡泡糖2 第一名	φなる・あぷろーち2 1st priority	AVG	Princess Soft

中文名	原名	类型	厂商
2008年1月发售预定			
毁灭全人类 解放威廉	Destroy All Humans！Big Willy Unleashed	AVG	THQ
超能奔跑者	Iridium Runners	RAC	South Peak
心灵传输者	Jumper	ACT	Brash
索尼克滑板 失重	Sonic Riders：Zero Gravity	RAC	SEGA
奇幻精灵事件簿	The Spiderwick Chronicles	AVG	Sierra
玩具高尔夫	Toy Golf	SPG	DSI
2008年3月20日			
碧城	アオイシロ	AVG	SUCCESS
2008年发售预定			
恋姬↑梦想	恋姬↑梦想	AVG	Yeti

Wii

中文名	原名	类型	厂商
11月27日			
颅骨歌舞伎	Cranium Kabookii	TAB	Ubisoft
特技飞车	Cruis'n	RAC	Midway Games
游戏聚会	Game Party	ETC	Midway Games
历史频道 太平洋之战	History Channel：Battle For the Pacific	ACT	Activision
终极猎鸭	Ultimate Duck Hunting	STG	Detn8 Games
11月29日			
战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	ACT	CAPCOM
火影忍者疾风传 激斗忍者大战！EX2	NARUTO ナルト疾风传 激斗忍者大战！EX2	FTG	TAKARA TOMY
益智之谜 战神的挑战	Puzzle Quest：Challenge of the Warlords	PUZ	D3 Publisher
12月1日			
Wii Fit	Wii Fit	ETC	任天堂
12月3日			
室内运动	Indoor Sports	SPG	KONAMI
12月4日			
艾尔文与花栗鼠	Alvin and the Chipmunks	RAG	Brash
黄金罗盘	The Golden Compass	ACT	SEGA
12月5日			
哥斯拉 能量释放	Godzilla：Unleashed	ACT	Atari
12月6日			
哆啦A梦Wii 秘密道具王决定战	ドラえもんWii ひみつ道具王决定战！	TAB	SEGA
福蛋的摇摆歌剧团	たまごっちのフリフリ歌剧团	RAG	NBGI
跳跃之门 挑战极限	はねるのトびらWii ギリギリッス	ETC	NBGI
大家来游戏 NAMCO嘉年华	みんなで游ぼう！ナムコカーニバル	ETC	NBGI
末路英雄	NO MORE HEROES	ACT	MMV
12月7日			
层层叠	Jenga	PUZ	Atari
12月11日			
阿加莎·克里斯蒂 童谣谋杀案	Agatha Christie：And Then There Were None	AVG	TAC
嘻哈飚车族	Pimp My Ride	ACT	Activision
魔法飞球 季节2	Super Swing Golf：Season 2	SPG	TECMO
12月13日			
式神之城Ⅲ	式神の城Ⅲ	STG	ArcSystem
直升机Wii 冒险飞行	ブチコプターWiiアドベンチャーフライト	SLG	ArcSystem
我们爱高尔夫	We Love Golf！	SPG	CAPCOM
陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫	RPG	SQUARE ENIX
★梦精灵 星降夜物语	ナイツ 星降る夜の物语	ACT	SEGA
12月14日			
柯柯特魔术马戏团	Cocoto Magic Circus	STG	Conspiracy
超级卡丁车	Myth Makers：Super Kart GP	RAC	Conspiracy
12月18日			
经典英式车赛	Classic British Motor Racing	RAC	Bold Games
印地安纳波里斯500大赛	Indianapolis 500 Legends	RAC	Destineer
川崎沙滩车	Kawasaki Quad Bikes	SPG	Bold Games
国际儿童足球赛	Kidz Sports Basketball	SPG	Bold Games
埃及祖玛 法老的挑战	Luxor：Pharaoh's Challenge	PUZ	Mumbo Jumbo
神话制造者 末日宝石	Mythmakers：Orbs of Doom	ACT	Bold Games
12月20日			
实况能量棒球Wii决定版	実況パワフルプロ野球Wii決定版	SPG	KONAMI
疯狂攀登者Wii	クレイジークライマーWii	ACT	日本SYSTEM
小猫和魔法帽	にゃんこと魔法のぼうし	AVG	Ubisoft
小狗和魔法帽	わんこと魔法のぼうし	AVG	Ubisoft
12月27日			
合金弹头完全版	メタルスラッグコンプリート	ACT	SNK PLAYMORE
人生游戏Wii	人生ゲームWii	TAKARA	TOMY
2008年1月24日			
★任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂

PS3

11月29日			
痛楚	Pain	ACT	SCE
12月4日			
黄金罗盘	The Golden Compass	ACT	SEGA
12月10日			
黑暗地带 战区51	BlackSite：Area51	ACT	Midway Games
12月11日			
历史频道 太平洋之战	History Channel：Battle For the Pacific	ACT	Activision
美国大学篮球2008	NCAA March Madness 08	SPG	EA
半条命2橙色合集	Half-Life 2：The Orange Box	FPS	EA
12月13日			
★GT赛车5 序章	GRAN TURISMO 5 PROLOGUE	RAC	SCE
12月17日			
究级大越野 突破控制	MX vs. ATV Untamed	RAC	THQ
2008年1月31日			
★恶魔猎人4	デビルメイクライ4	ACT	CAPCOM
世嘉拉力REVO	セガラリーREVO	RAC	SEGA
魔界战记Disgaea3	魔界战记ディスガイア3	RPG	日本一
2008年1月发售预定			
火爆狂飙 天堂	Burnout Paradise	RAC	EA
钓鱼魔人	Cabela's Monster Bass	SPG	Activision
暗黑地带	Dark Sector	FPS	D3 Publisher
致命惯性	Fatal Intertia	RAC	KOEI
前线 战争燃料	Frontlines：Fuel of War	FPS	THQ
罪恶旧金山	Hei$t	ACT	Codemasters
NFL巡回赛	NFL Tour	SPG	EA
★寂静岭5	Silent Hill 5	AVG	KONAMI
★灵魂能力4	SoulcaliburⅣ	FTG	NBGI
转折点 自由陨落	Turning Point：Fall of Liberty	FPS	Codemasters
2008年2月发售预定			
战地 叛逆连队	Battlefield：Bad Company	FPS	EA
杀戮俱乐部	The Club	ACT	SEGA
死刑犯2充血	Condemned 2：Bloodshot	ACT	SEGA
FIFA街头足球3	FIFA Street 3	SPG	EA
杀戮地带2	Killzone2	FPS	SCE
小小大星球	LittleBigPlanet	ACT	SCE
恐龙猎人	Turok	FPS	Touchstone
汽车驾驶员	The Wheelman	ACT	Midway Games
2008年3月发售预定			
战地双雄	Army of Two	FPS	EA
世嘉明星网球	SEGA Superstars Tennis	SPG	SEGA
终结战争	Tom Clancy's EndWar	RTS	Ubisoft
彩虹六号 拉斯维加斯2	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	STG	Ubisoft
2008年发售预定			
★合金装备・索利德4 爱国者之铳	メタルギアソリッド4ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	ACT	KONAMI
信赖铃音 肖邦之梦	トラスティベル ショパンの梦	RPG	NBGI
龙如 见参	龙如 见参	ACT	SEGA
战场的女神	战场のヴァルキュリア	RPG	SEGA
迷雾	Haze	STG	Ubisoft

XBOX360

11月27日			
历史频道 太平洋之战	History Channel：Battle For the Pacific	ACT	Activision
11月29日			
罪恶工具2序曲	ギルティギア2 オーヴァチュア	FTG	Arc System
12月4日			
劲舞革命 宇宙2	Dance Dance Revolution Universe 2	RAG	KONAMI
黄金罗盘	The Golden Compass	ACT	SEGA
12月6日			
桃太郎电铁16 GOLD	桃太郎电铁16 GOLD	TAB	HUDSON
★失落的奥德赛	Lost Odyssey	RPG	Microsoft
12月11日			
美国大学篮球2008	NCAA March Madness 08	SPG	EA
12月13日			
式神之城 Ⅲ	式神の城 Ⅲ	STG	ArcSystem
炽焰帝国 末日之环	キングダムアンダーファイア：サークルオブドゥーム	RPG	Microsoft
12月17日			
究级大越野 突破控制	MX vs. ATV Untamed	RAC	THQ
2008年1月31日			
★恶魔猎人4	デビルメイクライ4	ACT	CAPCOM
世嘉拉力REVO	セガラリーREVO	RAC	SEGA
2008年1月发售预定			
火爆狂飙 天堂	Burnout Paradise	RAC	EA
钓鱼魔人	Cabela's Monster Bass	SPG	Activision
罪恶旧金山	Hei$t	ACT	Codemasters
NFL巡回赛	NFL Tour	SPG	EA
转折点 自由陨落	Turning Point：Fall of Liberty	FPS	Codemasters
2008年2月发售预定			
战地 叛逆连队	Battlefield：Bad Company	FPS	EA
杀戮俱乐部	The Club	ACT	SEGA
FIFA街头足球3	FIFA Street 3	SPG	EA
前线 战争燃料	Frontlines：Fuel of War	FPS	THQ

NDS

11月29日			
历史群像presents博识战国王	历史群像presents ものしり战国王	ETC	Global A
游戏王世界冠军杯2008	游☆戏☆王デュエルモンスターズ ワールドチャンピオンシップ2008	TAB	KONAMI
降魔灵符传伊津奈 贰	降魔灵符传イヅナ 贰	RPG	SUCCESS
雷顿教授与恶魔箱	レイトン教授と恶魔の箱	AVG	LEVEL-5
12月6日			
无罪传说	テイルズ オブ イノセンス	RPG	NBGI
兽神传 终极兽战士	兽神传 アルティメットビーストバトラーズ	TAB	KONAMI
做朋友吧！ 魔法交换日记	ともだち作ろう！ 魔法のこうかん日记	ETC	ERTAIN
口袋能量职棒君10	パワプロクンポケット10	SPG	KONAMI
12月13日			
恋星革命 闪亮舞台	きらりん☆レボリューション キメ☆きらステージ	ETC	KONAMI
旋转公主 梦之白色四重奏	くるくるプリンセス 梦のホワイトカルテット	ACT	SPIKE
12月20日			
数字方阵 无限	ナンバープレイスMUGEN	PUZ	ERTAIN
大家集合！ 解谜聚会	みんな集まれ！ クイズパーティー	ETC	ERTAIN
茶犬大冒险 美梦世界旅行	お茶犬の大冒险 ほんわか梦みる世界旅行	ACT	MTO
孤岛冒险 小岛屿的大秘密	サバイバルキッズ 小さな岛の大きな秘密	AVG	KONAMI
网球王子 抽击扣杀 边线天才	テニスの王子様ドライビングスマッシュ！ サイドジーニアス	SPG	KONAMI
粉色街道 闪亮音乐之夜	ピンキーストリート キラキラ☆ミュージックナイト	ETC	Dimple
★最终幻想Ⅳ	ファイナルファンタジーⅣ	RPG	SQUARE ENIX
2007年发售预定			
★忍者外传 龙之剑	NINJA GAIDEN Dragon Sword	ACT	TECMO
2008年1月3日			
符文工房2	ルーンファクトリー2	RPG	MMV
2008年1月17日			
来自深渊	フロム・ジ・アビス	RPG	Sonic Powered
2008年1月24日			
可爱小猫DS	かわいい子猫DS	SLG	MTO
2008年1月31日			
虫师 天降里	虫师 天降る里	SLG	MMV
2008年2月14日			
心跳回忆女孩版 第二季	ときめきメモリアル ガールズサイド セカンドシーズン	SLG	KONAMI
2008年发售预定			
★勇者斗恶龙Ⅸ 星空守望者	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人	RPG	SQUARE ENIX
发售日未定			
世界树迷宫 Ⅱ 诸王的圣杯	世界树の迷宫 Ⅱ 诸王の圣杯	RPG	ATLUS

PSP

11月29日			
魔界战记DISGAEA开始通信对战了	魔界战记ディスガイア通信対战はじめました	RPG	日本一
12月4日			
战狼	Beowulf	ACT	Ubisoft
黄金罗盘	The Golden Compass	ACT	SEGA
12月6日			
迷宫创造者 编年史	クロニクル オブ ダンジョンメーカー	RPG	Global A
大众高尔夫 携带版2	みんなのGOLFポータブル2	SPG	SCE
勇者别嚣张	勇者のくせになまいきだ。	SLG	SCE
12月20日			
携带卫星导航2	MAPLUSポータブルナビ2	ETC	Edia
PATAPON	パタポン	SLG	SCE
凉宫春日的约束	凉宫ハルヒの约束	AVG	NBGI
12月27日			
XYANIDE	ザイナイド	STG	ERTAIN
星海传说1首次出发	スターオーシャン1 ファーストディパーチャー	RPG	SQUARE ENIX
2008年1月24日			
公主联盟	ユグドラ・ユニオン	RPG	STING
2008年1月31日			
大战略Ⅶ超越	大战略Ⅶエクシード	SLG	System Soft
世嘉拉力REVO	セガラリーREVO	RAC	SEGA
2008年3月13日			
★怪物猎人Portable 2nd G	モンスターハンターポータブル2nd G	ACT	CAPCOM
2008年3月发售预定			
★战神 奥林匹斯之链	God of War：Chains of Olympus	ACT	SCE
终结战争	Tom Clancy's EndWar	RTS	Ubisoft